PS新モデル¥19,800&低価格ソフト発売決定!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年6月28日発行(隔週金曜日発行)第2巻第12号通巻20号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.24
1996 6/28
特別定価540YEN

独占スクープ

『ウィザーズハーモニー』のスタッフが作った最新美少女育成SLG
エターナル・メロディ

斬新システムACTがついにPSに移植決定
キッドクラウン2

隔週創刊記念3大企画

1. 創刊記念大プレゼント 2号連続でソフト&ハード大放出!
2. はじめてのPS ソフト&周辺機器完全データベース
3. ウラワザデータベース 超便利なPS全ウラワザ永久保存版

NOëL
卒業～クロスワールド
ときめき対戦ぱずるだま
マクロスデジタルミッションVF-X
はるかぜ戦隊Vフォース
ポポロクロイス物語
ストリートファイターZERO2
ゼロディバイド2
TOBAL No.1

完全保存版

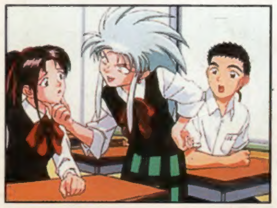
ギュッと濃縮100P! ディープ攻略付録 第3弾

電撃PlayQuestion Special Vol.3

鉄拳2/バイオハザード/ウィザーズハーモニー/あすか120%/ヴァンパイア/ギャラクシーファイト/ジャンピングフラッシュ!2/進め!対戦ぱずるだま/メルティランサー/第4次スーパーロボット大戦S/アドヴァンストV.G./ストリートファイターZERO/闘神伝2/太陽のしっぽ/ときめきメモリアルプライベートコレクション/ウルフファング/機動戦士ガンダムVer. 2.0/他 **総計58タイトル完全攻略**

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



華の学園生活…わたしたちと遊ばない♥

増殖を続ける天地ワールドの新たな舞台はなんと学校だ！混迷をきわめる恋模様。唯一の安住の地である学園生活を奪われる天地の運命は・・プレイステーション版だけの新キャラも3人登場し、今まで以上のドタバタは必至！さらに恒例の、お風呂シーンはもちろん、プレイステーションならではのおまけも追加。エンディングまでのアニメーションを一挙にみれるアニメ再生機能や「天地無用！」に関するクイズゲーム、プレイステーションだけの新OP／EDなど超充実の1本！

天地無用！

登校無用（とうこうむよう）

オリジナルキャラ3人娘登場！

紗夏姫　綺野狐　衣蕃羅

〈STAFF〉

■アニメーション制作：AIC
■アニメーション制作協力：井上　博明（オニロ）
■制作スーパーバイザー：真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本：長井　仁（オルフェ）
　　　黒田　洋介（オルフェ）
■音楽制作協力：関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ（３曲）
　作詞　枯堂　夏子
　作曲　藤原　いくろう

《CAST》

■柾木　天地：菊池　正美
■阿重霞：高田　由美
■砂沙美：横山　智佐
■清　音：天野　由梨
■魎皇鬼：小桜エツ子
■脊皇鬼：矢島　晶子
■衣蕃羅：花島佳奈英
■魎　呼：折笠　愛
■美　星：水谷　優子
■鷲　羽：小林　優子
■柾木　勝仁・信幸：青野　武
■那　岐：大塚　瑞恵
■紗夏姫：赤見　幸重
■綺野狐：秋山　久美

9月発売予定

CD2枚組　価格6.800円（税別）

初回特典：イニシャル生産分のみ「描き下しオリジナルイラスト集」マニュアル添付

©AIC. PIONEER LDC, INC./XING 1996

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6Fユーザーサポート TEL03-5443-1636

XING ENTERTAINMENT

電撃PlayStation Vol.24

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年6月28日発行（隔週金曜日発行）第2巻第12号通巻20号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円（本体価格524円）

T1024574060542

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌 24574-6／28

発売：主婦の友社

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年6月28日発行（隔週金曜日発行）第2巻第12号通巻20号

PS新モデル¥19,800&低価格ソフト発売決定!

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.24

1996 6/28

特別定価540YEN

独占スクープ

『ウィザーズハーモニー』のスタッフが作った最新美少女育成SLG
エターナル・メロディ

斬新システムACTがついにPSに移植決定
キッドクラウン2

隔週創刊記念 3大企画

1 創刊記念大プレゼント 2号連続でソフト&ハード大放出!

2 はじめてのPS ソフト&周辺機器完全データベース

3 ウラワザデータベース 超便利なPS全ウラワザ永久保存版

NOëL
卒業～クロスワールド
ときめき対戦ぱずるだま
マクロスデジタルミッションVF-X
はるかぜ戦隊Vフォース
ポポロクロイス物語
ストリートファイターZERO2
ゼロディバイド2
TOBAL No.1

ギュッと濃縮 100P! ディープ攻略付録 第3弾

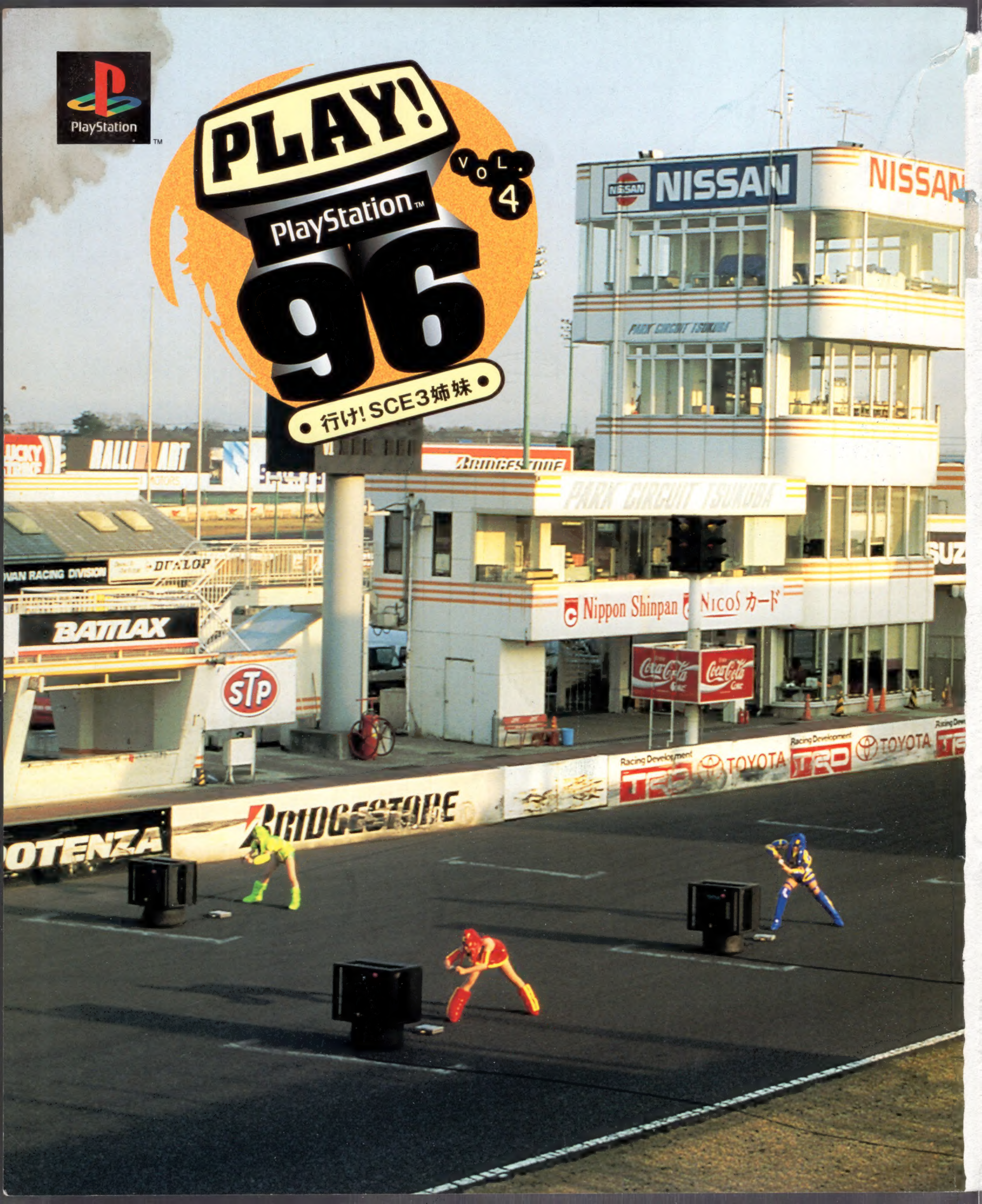
完全保存版

電撃PlayQuestion Special Vol.3

鉄拳2／バイオハザード／ウィザーズハーモニー／あすか120%／ヴァンパイア／ギャラクシーファイト／ジャンピングフラッシュ！2／進め！対戦ぱずるだま／メルティランサー／第4次スーパーロボット大戦S／アドヴァンストV.G.／ストリートファイターZERO／闘神伝2／太陽のしっぽ／ときめきメモリアルプライベートコレクション／ウルフファング／機動戦士ガンダムVer.2.0／他 **総計58タイトル完全攻略**

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.24 隔週創刊記念大プレゼント／100P攻略付録 電撃プレイクエスチョンVol.3 発行：メディアワークス


PlayStation
PLAY!
VOL. 4
PlayStation
96
行け! SCE3姉妹
NISSAN
NISSAN
PARK CIRCUIT TSUKUBA
PARK CIRCUIT TSUKUBA
Nippon Shinpan
NICOS カード
Coca-Cola
Coca-Cola
RALLIART
DUNLOP
BATTLAX
STP
BRIDGESTONE
POTENZA
Racing Development
TRD
TOYOTA
TOYOTA

SCEの細谷は
もとレースクイーン
なのだ!(だからどうした)の巻
竹川「何と言ってもいちばんおもしろいのはチョロQでしょう。
平井「何と言ってもいちばんおもしろいのはオーバードライ
塩出「何と言ってもいちばんおもしろいのはサーキットビート。頑張
安達「何と言ってもいちばんおもしろいのはモータートゥーン・
黒田「何と言ってもいちばんおもしろいのは首都高バトルだぜ。
いろんな裏技がありますしね。たとえば『あくまのシリーズ』は
ビンDXだ。プログラマーは16歳で大学を卒業した天才だ。彼は
りました。ハァハァ。会社は3人だけで1年間飲まず食わずでつくりま
グランプリ2っす。やっぱ、PSの主役キャラ候補はロックっす
バリバリだぜ。バッチリだぜ。永ちゃん、どうしてあんな風にな
いちど装着すると外せなくなるとか、これはウソですけど。フフフ・・・
毎日20kmを自転車で通う自転車好きだ。だから何だって言うな。
した。ハァハァ。モデリングツールは$99のもので。メモリーカードを買
からね。最近やたらムームー言うやつがデカい顔してるけど、
っちまったんだよ。関係ねえぜ。こないだ、セブンでつくばを走
『なぞの店』で売られているコンボイで走るとロボットに変形す
CAR VIEWのナレーターは古谷徹だ。飛雄馬の声でやってくれ
ったら夜食も切りつめなければならなくて。開発が終わったとたん居
あんなの、悪役じゃないすか。ゲーム性だって負けてないっす。
ったぜ。バリバリだぜ。事故っちまったぜ。ついゲームとカン違
るとか、これもウソですけど。フフフ・・・。上級サーキットコー
と頼んだが、ボツにされた。だから何だって言うな。自動車雑誌
眠り運転でおかまをほってしまい。ハァハァ。でもリッジにも負けないく
なんせ、ドリフトはカントクが事故った時のタイヤの滑りを再現
いしたぜ。ムチ打ちだぜ。バッチリだぜ。やっぱレインボーブリ
スの「肉のいちの」の看板は開発者の実家です。フフフ・・・。」
が監修している。プログラマーは自転車好きだ。」
らいリッパなのができました。ハァハァ。」
してますから。リアリティってやつっす。」
ッジだぜ。シュトコーサイコーだぜ。韻をふんじまったぜ。」
ーその時!前回、ハウス氏を半泣きにさせた三姉妹は、会議室の前にいた!しかし会議の邪魔をしたらおこられると思い、こそっと通り過ぎたのだった! 以下、次号。
ムームー星人
プレゼント
66個追加!
先月募集した3センチのムームー星人プレゼントにあまりにもたくさん応募があったので、なんと66個追加して計166名様にプレゼントします。
ハガキに氏名、年令、住所、電話番号、SCE三姉妹の広告に関するご意見・ご感想を明記の上、
〒107 東京都港区赤坂8丁目5番26号
赤坂DSビル2F
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
「ムームー星人プレゼント係」
まで送ってね。
応募締切:1996年6月20日(当日消印有効)
なお、当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
これ以上は無理だムー!
レース大好き
CHIE
のオススメ
サーキットビート
3Dレーシングゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 PRISM ARTS.
首都高バトル
カーレース
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1996 GENKI / BPS
チョロQ
チューニング&レースゲーム
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© TAKARA 1996
オーバー
ドライビンDX
カーレース
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© 1994-1996 Electronic Arts Road & Track is a trademark of Hachette Filipacchi Magazines. Inc., used under license by Electronic Arts (Canada) Inc. OVERDRIVIN' is a trademark of Electronic Arts Victor Inc.
モータートゥーン・
グランプリ2
3Dレーシング
標準価格 5,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
© 1996 Sony Computer Entertainment Inc.
© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
自作ゲーム大好き
SAE
のオススメ
ダンジョン
クリエイター
RPGコンストラクション
標準価格 6,800円(税抜)
絶賛発売中
初回生産分のみプレミアムパック(2枚組)
© 1996 鶴田道孝
© Electronic Arts.
デザエモン+(プラス)
シューティングコンストラクション
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© Athena
格闘大好き
ERI
のオススメ
ドラゴンボールZ
~偉大なるドラゴンボール伝説~
プレイングアニメーション
標準価格 5,800円(税抜)
絶賛発売中
© BANDAI 1996
ザ・キング・オブ
ファイターズ'95
格闘アクション
標準価格 5,800円(税抜)
6月発売予定
© SNK 1995
プレイステーション「ファイティングBOX」好評発売中
本体に、コントローラ2個、メモリーカード1個ついて
標準価格24,800円(税抜) SCPH-3500
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
Oddity
Odo Odo
おどおどおっでぃ
「それ」をみつけたらほんとうに強くなれるのかなあ？
そうぼくがつぶやいたとき、きみはいったよね。
「それ」ってどこにあるの？
「それ」は心の何処かにねむっている。
心の真実に気づいたとき「それ」は、めざめる。
ちいさな「それ」は、手の中で１本のつえになりひかりをはなつ。
「それ」は、めざめると同時に成長をはじめる。
「それ」がおおきくなるたび、ほのかなひかりはかがやきをますだろう。
そして「はじまり」がはじまる。
ここは何処なんだろう？
かすかなひかりを手の中に感じる。
これがぼくの「はじまり」。
今秋発売予定　予価5,800円(税別)
IDC
media studio
Isetan Data Center
I·D·Cメディアスタジオ：TEL,03-5273-6563
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

独占 『ウィザーズハーモニー』スタッフの注目新作
エターナル・メロディ ……12

独占 斬新なシステムを搭載したACTがPS化決定!
キッドクラウンのクレイジーチェイス2 ……18

バルキリー変形マニュアルで注目タイトルを解析
マクロス DIGITAL MISSION VF-X ……22

注目美少女SLGのゲームビジュアルを独占公開
はるかぜ戦隊Vフォース ……30

超個性的ゲームのシステム全容を徹底紹介!
刻命館 ……34

人気急上昇中の落ちものパズルの新たなる情報
さるかにハムぞう ……38

近未来SF・STGの注目作の最新情報を公開
BELTLOGGER9 ……42

宇宙空間での3D戦闘S・RPGの注目の新作
オウバードフォース ……46

美少女満載のギャルベンチャーの魅力を紹介
ありす イン サイバーランド ……48

待望の大迫力ハードSTGの続報を独占公開
デスウイング ……50

特集 I

美少女ゲームのことは電撃おまかせください♥ **PlayStation-G**

- 卒業～クロスワールド ……56
- NOëLノエル ……66
- 新フォーチュン・クエスト ……70
- ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……74
- 同級生麻雀 ……76
- アイドル雀士スーチーパイ II ……78
- ウェディングピーチ ……80
- 魔法少女ファンシーCOCO ……82
- CRWカウンターレボリューションウォー ……84
- エンジェルグラフィティ ……86

特集 II

ひたすら戦い続けるバトルゲーム専科 **格闘無敵**

- ストリートファイターZERO2 ……90
- カウントダウンSNK ……96
- ゼロディバイド2 ……102
- TOBAL No.1 ……108

特集 III

ロールプレイング至上主義の人気コーナー **Go Go RPG**

- ポポロクロイス物語 ……164
- KING'S FIELD III ……168
- ヴァンダルハーツ ……170
- スペクトラルタワー ……172
- ワイルドアームズ ……174

特別企画

はじめてのPS ……114

プレイステーション初心者からベテランまでみんなに役立つ便利な企画。おすすめ付きソフトデータベース、周辺機器カタログ、メーカー質問箱スペシャルと内容もぎっしりなのだ。

新作情報

超新作ソフト情報を先取りしてお届け **新作SoftStation**

探偵神宮寺三郎
ネオプラネット
K-1グランプリ
EPSシリーズ
結婚-Marriage-
攻殻機動隊
他 ……176

- 隔週創刊記念大プレゼント ……6
- 新作ソフトレビューTHE Deeper ……122
- ビックリPS新記録 ……126
- 4色奴隷 ……128
- ウラワザデータベース ……131
- PSはじめて物語3 ……143
- 電撃コラムス ……147
- PSの奴隷 ……151
- 読者アンケート ……162
- NEXT WAVE? ……184
- 電撃ランキングステーション ……186
- PS移植化計画Ver.2.0 ……187
- 電撃NEWS STATION ……188
- 次号予告 ……191
- 新作ソフトスケジュール ……192

ゲームインデックス 50音順

あ
- アイドル雀士スーチーパイ II Limited ……78
- ありす イン サイバーランド ……48
- EPS 角田智美 ……125,180
- EPS 仲間由紀恵 ……125,180
- EPS 水谷純子 ……125,180
- EPS 森川由紀子 ……125,180
- EPS 山本ともあ ……125,180
- ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ ……170
- V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク) ……124
- ウェディングピーチ ドキドキお色直し ……80
- エキスパート ……124
- エターナル・メロディ ……12
- NFLクォーターバッククラブ'96 ……181
- NBA LIVE'96 ……124
- エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～ ……86
- オウバードフォース(仮) ……46

か
- CRW/カウンターレボリューションウォー ……84
- 学校であった怖い話S ……183
- キッドクラウンのクレイジーチェイス2 ……18
- 極 大道棋 ……124
- KING'S FIELD III ……123,168
- クーリースカンク ……183
- 結婚－marriage－ ……181
- 幻影闘技 ……181
- 攻殻機動隊 ……181
- 甲子園V(仮) ……183
- 刻命館 ……34

さ
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ……96
- 里見の謎 ……181
- サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 ……100
- さるかにハムぞう ……38
- シーバス・フィッシング ……125
- 新フォーチュン・クエスト ～食卓の騎士たち～ ……70,125
- ストリートファイターZERO2 ……90
- スペクトラルタワー ……172
- スマッシュコート ……181
- すらいムしよう!(仮) ……183
- 卒業～クロスワールド ……56,123

た
- 対決るみーず!(メルヘンランド) ……125
- 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～(仮) ……176
- 痛快!!スロット・シューティング ……124
- DEATH WING ……50
- 同級生麻雀 ……76
- ときめきメモリアル対戦ぱずるだま ……74
- TOBAL No.1 ……108
- ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 ……123

な
- ナムコミュージアムVOL.3 ……122
- ネオ プラネット ……177
- NOëL(ノエル) ……66

は
- はるかぜ戦隊Vフォース ……30
- Fighting Illusion～K-1グランプリ戦士～ ……178
- BELTLOGGER 9 ……42
- ポポロクロイス物語 ……164

ま
- (麻雀戦術)安藤満の亜空間殺法 ……124
- マクロスDIGITAL MISSION VF-X ……22
- 魔法少女ファンシーCoCo ……82
- MORTAL KOMBAT3 ……123

わ
- ワイルド アームズ ……174

Act Against AIDS 勇気と愛気

SPECIAL PRESENTS

隔週化記念大プレゼント！

いっぱいの「ありがとう」を
隔週化記念

待望の電撃PS隔週化を記念して、"大感謝"その1は、豪華賞品に対戦ケーブルをつけた"対戦やろうぜセット"をドドーンとプレゼントだ!!

大感謝 その1
対戦やろうぜセット

応募方法

3つの賞の中から、あなたが欲しいプレゼントを1つ選び、付属のアンケートハガキにある記入欄に、賞品記号A、B、Cのいずれかを書き、162ページの注意書きの通りに応募してください。当選者はVOL.27号（7月26日発売）にて発表します。

A賞

AVモニター（14型カラーテレビ）は、ステレオ&音声多重でサラウンド機能も搭載！ 前面AV端子付きなので、PSとの接続もカンタンだ。

3名

AVモニター

プラス 対戦ケーブル

これが電撃PSの大感謝だ
その1 "対戦やろうぜセット"プレゼント
その2 "PSソフト600本"プレゼント

込めて贈ります 大プレゼント!

B賞 10名

対戦といえばRCG。RCGといえば、やっぱりネジコン！これにメモリーカードと対戦ケーブルもつけちゃうのだ。

ネジコン
プラス
メモリーカード
プラス
対戦ケーブル

C賞 10名

電撃PSが選んだ「通信対戦が楽しいゲーム」ナンバーワンがこのソフトだ。通信対戦用のROMもついてるので、友達とすぐに遊べるぞ！

モータートゥーングランプリ2
プラス
対戦ケーブル

通信対戦するならこのソフト
だから次のページ!!

隔週化記念大プレゼント!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SPECIAL PRESENTS

隔週化記念大プレゼント

◀製品は、ラベルもカラフル！……でも、本当にカラフルなのはゲーム内容の方だったりするのだ!! とにかく「演出」と「対戦」へのこだわりはスゴイぞ。

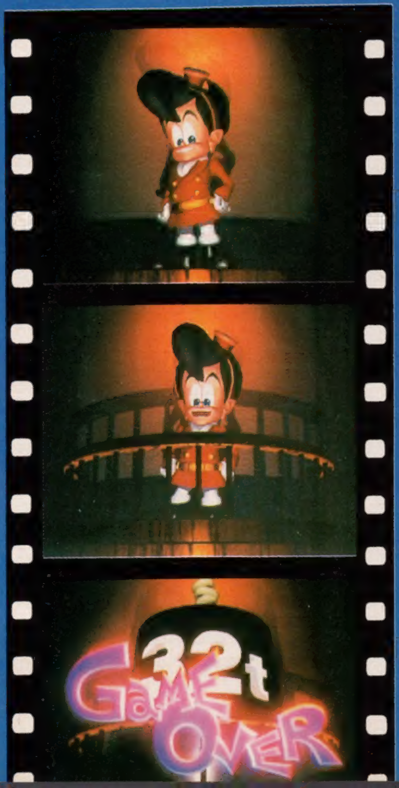
◀これが製品です

これが『モータートゥーン・グランプリ２』のCDです。本来ならばこれ１枚で¥5,800なのですが、なんと今回はＳＣＥの太っ腹大作戦だ!!

「やりたいことは、全部やりつくした！」開発スタッフ一同が自信を持って送り出した「対戦」RCG!『モータートゥーン・グランプリ２』。対戦キットにはなんとなく興味があるけど、何を遊んでいいのかわからない……そんなキミは、まずコイツを遊んでみてはどうだろうか？ PS対戦のおもしろさに、ヤミツキになるぞ!!

▼このソフトのことです

『モータートゥーン・グランプリ2』は



アイテムだ!!

このゲームの対戦とは、ズバリ！ アイテム合戦だ!! とにかく有利なアイテムを有効に使うこと。下の３つのアイテムは、全17種類の中でも特に効果絶大なものばかりなのだ。

ボム Bomb

自車の後ろにトゲトゲの爆弾を置いていくアイテム。敵車を追い抜いたら、すかさず目の前に出て、テール・トゥ・ノーズの状態でお見舞いしよう。敵車を確実に追い落とせるポイントで使うのがコツだ。さらにカーブで使うと、敵車のコースアウトを誘いやすい。

クレイジーマッシュルーム CrazyMashroom

敵車のステアリングが、一定時間左右反転してしまうアイテム。対ＣＯＭ戦では、特にはありがたみを感じなかったこのアイテムが、対人戦では急に「使える」アイテムとなるのだ。各コースごとに使うべきポイントとなる難所があるので、イチ早く見つけておこう。

スーパーシールド SuperSield

最高速がアップして、敵からの攻撃を一切受けつけなくなるだけでなく、接触した敵車を吹っ飛ばしてしまうという、まさに無敵のアイテム。レース終盤で接戦をしているようなら、できるだけ使わずにとっておこう。「ここぞ！」というときに使うのがコツだ。

©1996 Sony Computer Entertainment INC.©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

大感謝その1

「速い走り」ではなく、「勝つ走り」それが勝利の鉄則なのだ!!

「モータートゥーン・グランプリ2」の対戦で最も重要なのは「どんな手を使ってでも勝つ！」という強い信念!! 速く走ることは「セカンドカー・ブースト」(負けている方のマシンのスピードが上がる)を設定していると、あまり意味がないのだ。

というわけで、「勝つための走り」最大のポイントは「自分がやられたら困ることを、そのまま相手にやってやろう」ということだ。アイテムの使い方もそうだし、走り方もそうだ。例えばS字で抜いたらすぐ前に出てブロックしながら、コーナーを抜ける直前、相手が抜き返そうとするところでボムを置いて吹っ飛ばすなどなど……。イヤなヤツになりきることが、勝利への近道なのだ。

なんだか友だちをなくしてしまうような気がしないでもないが、このゲームなら大丈夫。やられたらやり返すことができるからね。おたがいさまと割り切ってガンガンいこう。

◀追い抜いたらすかさず前に出る！ 走り方としては最も重要なポイントだ。

◀アイテム・ルーレットを目[illegible]ミも一人前のレーサーだ。

やっぱり通信対戦で楽しみたい

スクラッチゲームとは？

「モータートゥーン・グランプリ2」に用意された多彩な対戦モードの1つ。周回数を決めて走るのではなく、何回先にゴールするかを競うのだ（初期設定では3回）。スコアがタイ（2対2など）になった場合はテニスと同じデュースがあり、2ポイント以上差がつかないと勝負は終わらないのだ。ただし、デュースが6回以上続くとサドンデスに入り、どちらか先にゴールした方が勝ちとなる。

これはオマケです▶

こっちはオマケでついている「対戦専用ディスク」。¥5,800で製品とオマケの2枚組なのだ。ちなみにこちらだけをセットして電源を入れても通信対戦の準備を待つこととオプション変更だけで、ゲームはできませんので、念のため。

▶オマケの対戦専用ディスクは、オモテもウラも黒。まちがえることはないと思うけど、[illegible]っと注意してみてほしい。

SPECIAL PRESENTS

大感謝 その2

PSソフト 2号合計 500本

180タイトル

隔週化記念大プレゼント！

いつも電撃PSを応援してくれている読者のみんなへの怒濤の大プレゼントだ!! 次号にも期待してくれ。

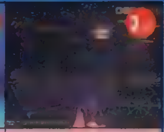
今号は 83タイトル 272本!

❶アークザラッド
（提供／ＳＣＥ）

❷ESPN Street Games
（提供／SCEI）

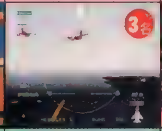
❸ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠
（提供／ＳＣＥ）

❹うえるかむはうす
（提供／ガスト）



❺エイリアン トリロジー
（提供／アクレイムジャパン）

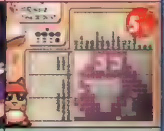
❻AI将棋
（提供／ソフトバンク）



❼エースコンバット
（提供／ナムコ）

❽NBA JAM トーナメント エディション
（提供／アクレイムジャパン）

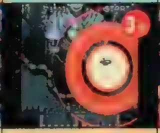
❾NBA LIVE'96
（提供／ＥＡＶ）



❿おーちゃんの お絵かきロジック
（提供／サンソフト）

⓫オーバー ドライビン DX
（提供／ＥＡＶ）

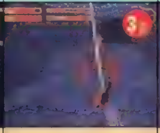
⓬ガンナーズヘヴン
（提供／ＳＣＥ）



⓭ガンバード
（提供／アトラス）

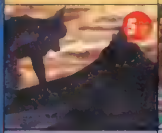
⓮がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～
（提供／コナミ）

⓯ギャラクシアン³
（提供／ナムコ）



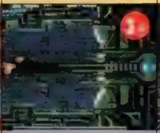
⓰KING'S FIELD
（提供／フロム・ソフトウェア）

⓱KING'S FIELD Ⅱ
（提供／フロム・ソフトウェア）



⓲KING'S FIELD Ⅲ
（提供／フロム・ソフトウェア）

⓳クライム クラッカーズ
（提供／ＳＣＥ）



⓴グラディウス DELUXE PACK
（提供／コナミ）

㉑ゲームの達人
（提供／サンソフト）

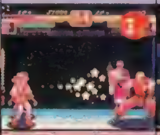
㉒幻想水滸伝
（提供／コナミ）

㉘Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻
（提供／ＳＣＥ）

ポップな作りと、あの「落ちる～」恐さのギャップが気持ちいい（？）、痛快アクションゲームだムー！

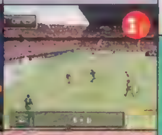
㊹鉄拳2
（提供／ナムコ）

ＰＳ史上初の100万枚ソフトとなった対戦格闘ＡＣＴ。まだ持っていないキミは、気合いを入れて応募しよう。



㉓豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説
（提供／アトラス）

㉔サイバースレッド
（提供／ナムコ）



㉕Jリーグ バーチャル スタジアム'96
（提供／ＥＡＶ）

㉖四柱推命 ピタグラフ
（提供／データム・ポリスター）

㉗Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻
（提供／ＳＣＥ）

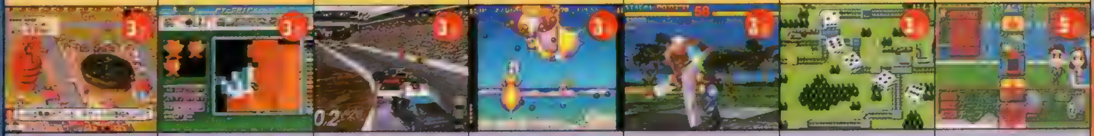
㉙進め!対戦 ぱずるだま
（提供／コナミ）

㉚ストリート ファイターZERO
（提供／カプコン）

㉛スナッチャー
（提供／コナミ）

大プレゼント！

- 32 戦国サイバー 藤丸地獄変（提供／ＳＣＥ）
- 33 戦闘国家 エア・ランド・バトル（提供／ＳＣＥ）
- 34 第４次スーパーロボット大戦Ｓ（提供／バンプレスト）
- 35 ダンジョンクリエイター（提供／ＥＡＶ）
- 36 チョロＱ（提供／タカラ）
- 37 Ｄの食卓 ～コンプリートグラフィックス～（提供／アクレイムジャパン）
- 38 DESCENT（ディセント）（提供／ソフトバンク）

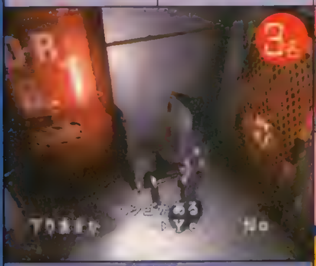


- 39 テーマパーク（提供／ＥＡＶ）
- 40 デザエモン＋（プラス）（提供／アテナ）
- 41 Destruction Derby デストラクションダービー（提供／SCEI）
- 42 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK（提供／コナミ）
- 43 鉄拳-TEKKEN-（提供／ナムコ）
- 45 鉄道王'96 ～いくぜ億万長者～（提供／アトラス）
- 46 DX人生ゲーム（提供／タカラ）

49 ときめきメモリアル ～Forever with you～

（提供／コナミ）

もはや説明不要の超人気恋愛ＳＬＧ。ゲームファン以外の人々をも巻き込み、空前の大ブームを巻き起こした。



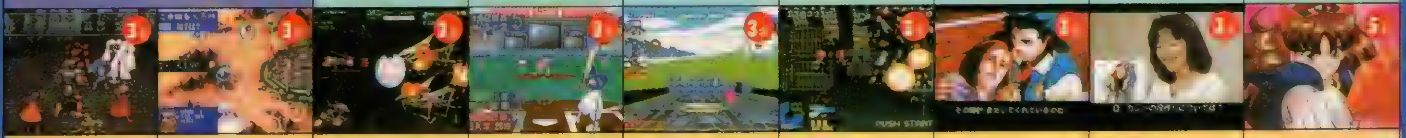
59 バイオハザード

（提供／カプコン）

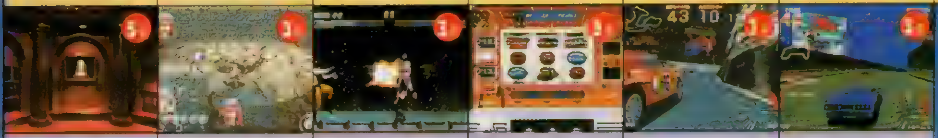
わずか一作で「サバイバルホラー」という全く新しいジャンルを確立したカプコンの野心作。すっごく恐いぞ！

- 47 DOOM（提供／ソフトバンク）
- 48 土器王紀（提供／バンプレスト）
- 50 ときめきメモリアル ～プライベートコレクション～（提供／コナミ）
- 51 ナムコマージャン スパローガーデン（提供／ナムコ）
- 52 ナムコミュージアム VOL.1（提供／ナムコ）
- 53 ナムコミュージアム VOL.2（提供／ナムコ）
- 54 ナムコミュージアム VOL.2（ボリュームコントローラ付）（提供／ナムコ）

- 55 ナムコミュージアム VOL.3（提供／ナムコ）
- 56 ネオ・プラネット（提供／マップジャパン）
- 57 ハーミイホッパーヘッド スクラップパニック（提供／ＳＣＥ）
- 58 ハイオクタン（提供／ＥＡＶ）
- 60 VADIMS（提供／ソフトバンク）
- 61 ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～（提供／カプコン）
- 62 PGA TOUR96（提供／ＥＡＶ）



- 63 ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遥かなるカナーンへ～（提供／ＳＣＥ）
- 64 Falcata ～アストラン・パードマの紋章～（提供／ガスト）
- 65 PHILOSOMA（提供／ＳＣＥ）
- 66 プレイスタジアム（提供／バンプレスト）
- 67 プロキッズＤＸパック（提供／アテナ）
- 68 ホーンドアウル（提供／ＳＣＥ）
- 69 ポリスノーツ（提供／コナミ）
- 70 ポリスノーツ ～プライベートコレクション～（提供／コナミ）
- 71 負けるな！魔剣道２（提供／データム・ポリスター）



- 72 MYST（提供／ソフトバンク）
- 73 メールプラーナ（提供／ガスト）
- 74 MORTAL KOMBAT Ⅱ（提供／SCEI）
- 75 ユニバーサルバーチャパチスロ ～必勝攻略法～（提供／マップジャパン）
- 76 リッジレーサー（提供／ナムコ）
- 77 リッジレーサーレボリューション（提供／ナムコ）

- 78 リング オブ サイアス（提供／アテナ）
- 79 レッスルマニア ジ・アーケードゲーム（提供／アクレイムジャパン）
- 80 レボリューションX（提供／アクレイムジャパン）
- 81 ロードラッシュ（提供／ＥＡＶ）
- 82 ロックマンＸ３（提供／カプコン）
- 83 Wipe Out（提供／SCEI）

応募のきまり

欲しいソフトが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。また"対戦やろうぜセット"との同時応募も有効ですので、双方ともにふるってご応募ください。希望者が多数の場合は、抽選になります。当選者はVOL.27号（７月26日発売）にて発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、できるだけ正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

隔週化記念大プレゼント！

電撃特報 1

ETERNAL

「ウィザーズハーモニー」の開発スタッフがおくる

超 期待の育成SLG

MELODY
エターナル・メロディ

あの『ウィザーズハーモニー』のスタッフが放つ育成SLG第2弾『エターナル・メロディ』を6ページにわたって大特集！　その斬新なシステムや魅力たっぷりの登場キャラにグ～ンと迫っちゃうぞ。

単なる育成SLGのワクを超える充実ぶり！絶対に見逃せないぞ!!

この『エターナル・メロディ』は、なんとあの『ウィザーズハーモニー』のスタッフによる育成SLG第2弾だ。内容も格段にグレードアップしていて、単に「育成SLG」というジャンルでは収まらない。もちろん、お好みのギャルを育成し、最終的にはラブラブな関係になるというビッグな目的はちゃんとあるが、そこにいたるまでの過程がひと味違う！　なんと数々の冒険を繰り返しながらゲームを進めていくようになっているのだ。その冒険の途中には、アドベンチャー形式のクエストやダンジョンでボスキャラとの戦闘、さらにライバルたちの妨害といった、多彩な演出のイベントがバシバシ入るらしいぞ。また、セガサターンでも発売される予定になっているのだ。詳しくは6月21日発売の「電撃SEGA EX」を見てね。

▲まるでＲＰＧのステータス画面のように細かくなったメイン画面。イカス！

STORY

始まりは僕らの暮らしている現代の世界から…。ある日、主人公の青年はひょんなことから見知らぬ世界へと飛ばされてしまった。そこは剣と魔法の文化が栄えるファンタジー世界だった。そこで最初に出会ったのは、妖精のフィリーと吟遊詩人のロクサーヌ。青年は2人から持つ者の願いを叶えるという不思議なアイテム「魔宝」のこと聞くのだった。だが、その「魔宝」はどこにあるかはわからない！　かくして青年は、もとの世界に戻るという願いを叶えるため「魔宝」を探す旅に出発した。街で仲間にした3人の少女たちと共に…。

育成SLG「ウィザーズハーモニー」って？

剣と魔法のファンタジー世界にある学園を舞台にした異色の育成SLG。昨年12月29日に発売されて以来、いまだ根強いファンの多い人気作だ。男女15人の生徒の中から5人を選んで楽しめることから、ギャルゲーファンの男性プレイヤーはもちろん、女性プレイヤーからも支持されている。

エターナル・メロディ

ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	11月予定		

©1996 SIGNAL LIGHT, CORP ©メディアワークス

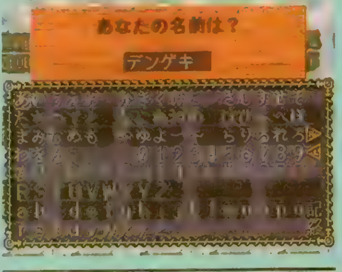
ゲームの進行システム

かつてない斬新なシステムが満載! 仲間たちと大冒険の始まりだ!!

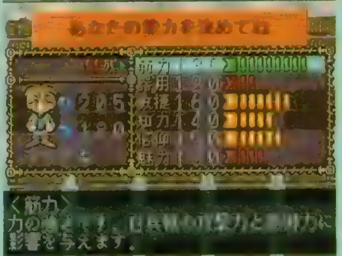
さっそくゲームの大まかな流れについて紹介していこう。まず仲間を3人集めてパーティを組んで冒険に出発する。キャラの育成は、旅立ってから目的地に到着するまでの期間内に実行していくのだ。今回は実行した行動により、能力アップはもちろん魔法を覚えることもあるらしい。さらにエンディングもゲームの進め方によって様々に変化するらしいぞ。どんな結末が用意されているのかな?

1 ゲームスタート 主人公の名前や能力値を決定しよう

今回の主人公はプレイヤー自身ということで、名前やキャラクターイラストなどはまったく設定されていない。そのため初めてゲームをスタートさせるときには、主人公の名前を入力したり能力値を振り分けたりすることができるようになっているのだ。名前はひらがな、カタカナ、アルファベットはもちろん、漢字での入力も可能だぞ。自分の名前を入力すれば、感情移入度は100%だ。また振り分けた能力値は、その後のゲーム展開に大きく影響しそう。じっくり考えてゲームをスタートさせよう。



◀名前の入力画面。自分の名前を入力すれば、さらに盛り上がる!



◀振り分けた能力によって、主人公キャラのタイプが決まるのだ。

2 パーティメンバーの勧誘 9人のギャルが自由に選べる

魔宝探しの冒険に旅立つには1人では危険すぎる。そんなわけで同行してくれる女の子を街でナンパ……じゃなくて集めることになるぞ。仲間にできるのは、9人の女の子のうち3人だけ。残りの6人の女の子はというと、ほかのリーダーの仲間になり、主人公のライバルとして冒険の邪魔をしてくるのだ。キビシー!

リーダーは選べない

魔族ガイル

王女レミット

3 シナリオも豊富 ワクワク、ドキドキのシナリオに挑戦しよう!

仲間を集め、パーティを組んだら、いよいよ冒険に出発だ。現段階では何本のシナリオが用意されているのかはまだわからないが、かなりの数があるのは確かだぞ! この中には、メインとなる魔宝に関するものや、そのほか、たくさんのサブシナリオがある。そして仲間にしたキャラやクリアする順番などでシナリオ展開が変わることも…。

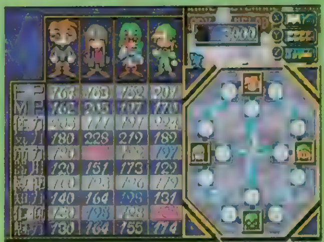
▲クリアしたシナリオはここでチェックできるらしい。どんな冒険が待っているのか!?

4 冒険に出発 スケジュールをこなして能力アップを目指そう

キャラの育成は、冒険に出発してから目的地に到着するまでに実行することになる。行動スケジュールを入力・消化して能力アップをはかれば、かなり冒険がラクになるハズだ。冒険の途中では、ライバルたちが邪魔をしてきたり仲間同士でケンカになったり、病気やノイローゼといった問題が発生することもあるぞ。そしてダンジョンでは、ボスキャラと戦闘になることもあるのだ。これらの困難に負けずに冒険を進め、シナリオクリアを目指していこう。はたして、魔宝は発見できるのか…?

▲育成するにも遊びに行くにもお金が必要! お金はバイトをして稼ぐのだ。

▼キャラ同士の相性関係は、相性表でチェック。激しい愛のバトルが展開!?



5 エンディング 多彩な結末が…

最終イベントでもあるエンディングも期待大! ゲームの進め方やシナリオをクリアできたかどうかによってに様々なパターンに変化するらしいのだ。細かいことは紹介できないけど、とにかくいろいろなパターンがあるようだ。もちろん特定の女の子とラブラブな関係になった場合には、最高の演出で魅せてくれる告白シーンもあるらしい!

リーダーキャラクター

主人公を含めリーダーは3人！ ライバルとして冒険の邪魔をしてくるのだ

ここに紹介した人物たちは、先頭に立って冒険を進めていくリーダーキャラとサブキャラなので、仲間に加えたり外したりすることはできないぞ。リーダーキャラは主人公のほかにも魔族のカイルと王女のレミットがいる。カイルとレミットは邪魔専門の「ライバル」として冒険の行く先々に現れ、主人公の行動を妨害をしようとしてくるのだ。ゲーム中で各リーダーは、それぞれ3人ずつ仲間を引き連れ4人パーティで行動することになる。

リーダーキャラ①

主人公

何度もいうようだけど主人公はキミ自身なので、プロフィールなども設定されていない。キミの名前とプロフィールがココに入る！

サブキャラ

種　族……………妖精
性　別………………女

主人公の旅に同行して、いろいろと手助けしてくれる案内人。明るくておしゃべりな妖精だ。

Filly
フィリー

リーダーキャラ②

種　族……………魔族
性　別………………男
誕生日………7月6日
血液型……………B型
年　齢……………20歳

大魔王を復活させ、世界征服をもくろむ魔族の青年。プライドが高く負けず嫌いなのだ。

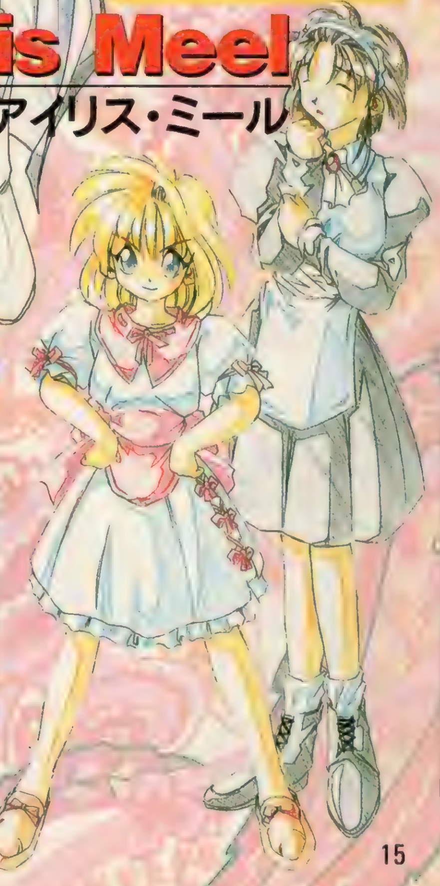
Cail Ishbahn
カイル・イシュバーン

サブキャラ

種　族……………人間
性　別………………女
誕生日………12月4日
血液型……………A型
年　齢……………20歳

レミットのお付きの侍女で、身の回りの世話をしている。優しくて控え目な性格の女性。

Iris Meel
アイリス・ミール



Lemit Mariena
レミット・マリエーナ

リーダーキャラ③

種　族……………人間
性　別………………女
誕生日………11月27日
血液型……………O型
年　齢……………13歳

とある王国の第3王女。ちょっと生意気でタカビーだが、実は寂しがりやさんなのだ。

仲間になるキャラクター

個性豊かな9人の美少女が選択可能! 最後にはラブラブな関係に!!

いよいよ仲間になって一緒に旅をしてくれるギャルたちを紹介だ。ただし1回のプレイで仲間にできるのは3人のみ。選ばなかった残りの女の子たちはというと、ほかのリーダーのパーティに3人ずつ加わりライバルキャラとなってしまうのだ。トホホ…！　また、彼女たちのプロフィールはまだ不完全。それはゲームを進めていく過程で徐々に明らかになる仕組みになっているのだ。

Tina Harvel
ティナ・ハーヴェル

種　族：人間
性　別：女
誕生日：12月19日
血液型：O型
年　齢：19歳

内気で控え目な性格の少女。生まれつき体が弱く、放っておくと倒れてしまうことも…。

Mayer Staicia
メイヤー・ステイシア

種　族：人間
性　別：女
誕生日：5月12日
血液型：A型
年　齢：18歳

自称、歴史研究家の少女。特に古代の遺跡や壁画に興味を示し、発掘作業に加わることもある。

Lila Maim
リラ・マイム

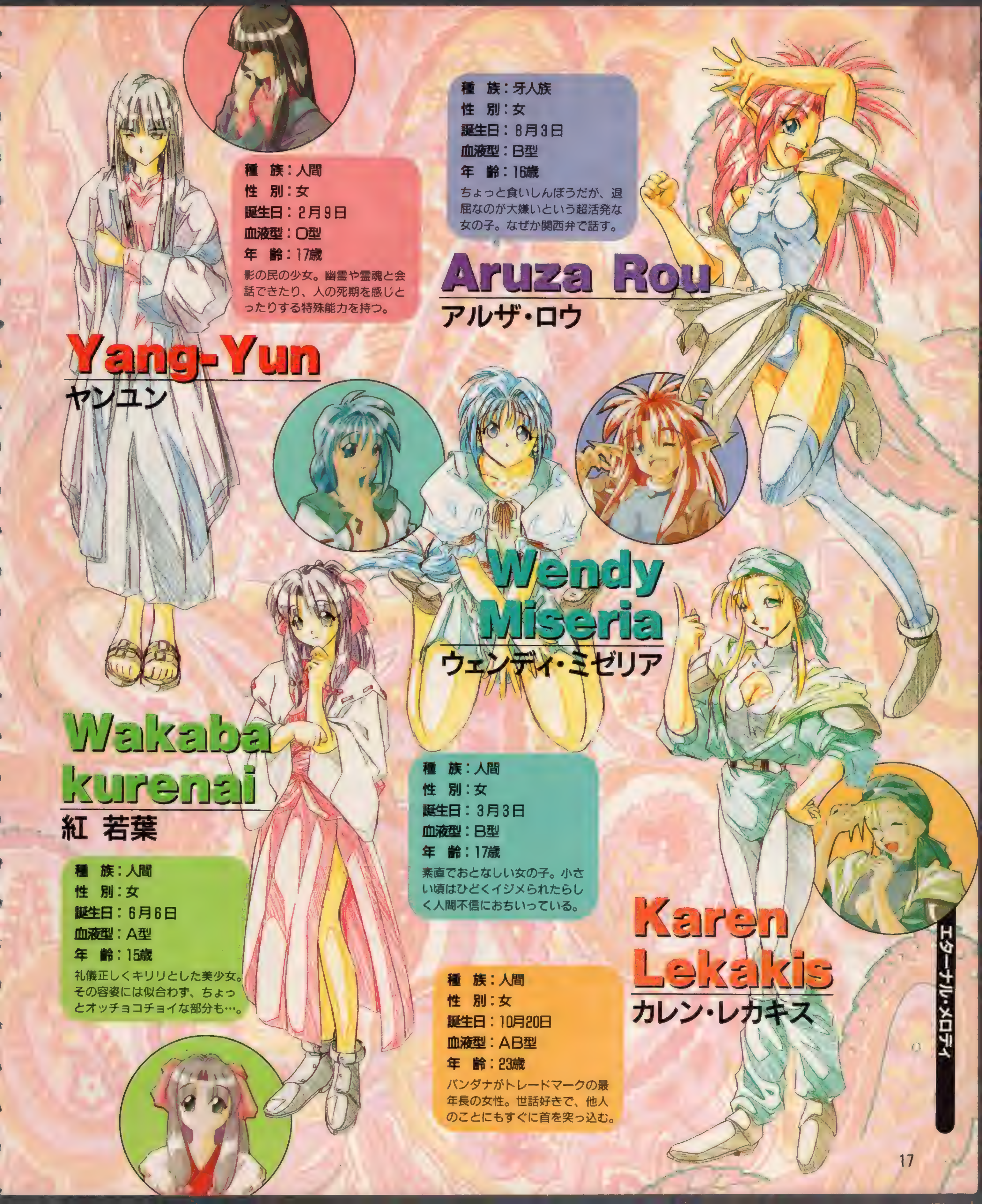
種　族：人間
性　別：女
誕生日：9月25日
血液型：A型
年　齢：16歳

盗賊稼業で暮らしを立てるシーフの少女。かなり現実的な性格で、特にお金にはシビア。

Charat Sieles
キャラット・シールズ

種　族：フォーウッド(半獣人)
性　別：女
誕生日：8月24日
血液型：A型
年　齢：15歳

誰からも好かれる明るい性格の女の子。街にあこがれ、森での生活を捨てて最近街に来た。



Yang-Yun
ヤンユン

種　族：人間
性　別：女
誕生日：2月9日
血液型：O型
年　齢：17歳

影の民の少女。幽霊や霊魂と会話できたり、人の死期を感じとったりする特殊能力を持つ。

Aruza Rou
アルザ・ロウ

種　族：牙人族
性　別：女
誕生日：8月3日
血液型：B型
年　齢：16歳

ちょっと食いしんぼうだが、退屈なのが大嫌いという超活発な女の子。なぜか関西弁で話す。

Wendy Miseria
ウェンディ・ミゼリア

種　族：人間
性　別：女
誕生日：3月3日
血液型：B型
年　齢：17歳

素直でおとなしい女の子。小さい頃はひどくイジメられたらしく人間不信におちいっている。

Wakaba kurenai
紅 若葉

種　族：人間
性　別：女
誕生日：6月6日
血液型：A型
年　齢：15歳

礼儀正しくキリリとした美少女。その容姿には似合わず、ちょっとオッチョコチョイな部分も…。

Karen Lekakis
カレン・レカキス

種　族：人間
性　別：女
誕生日：10月20日
血液型：AB型
年　齢：23歳

バンダナがトレードマークの最年長の女性。世話好きで、他人のことにもすぐに首を突っ込む。

SFCのコミカルACTがパワー キッドクラウンのクレ

オープニングアニメを独占入手

新新なシステムとコミカルなキャラでSFCで話題になったACTがPSに登場。独占入手した最新情報を紹介しよう。

楽しいアイデアいっぱいの、斬新な斜めスクロールアクションゲーム

ＰＳ版『クレイジーチェイス２』は、たんなるＳＦＣ版の移植ではなく、"パート２"という位置づけで開発が進んでいる。ＳＦＣ版には楽しい仕掛けがたくさん用意されていたけれど、実はこれらの多くは姉妹誌である電撃ＳＦＣで読者から募集したアイデアなのだ。ＰＳ版では大容量を使えるＣＤの特性を活かし、ステージ数も内容もボリュームたっぷりのアクションをめざして開発されているので、前作で残念ながら採用されなかったアイデアもたくさん盛り込まれる予定だ。詳しいことはまだヒミツなのだけれど、改めて今回のＰＳ版でアイデアを採用された人には、ちょっとしたご褒美があるようなので、前に応募していた人はぜひ期待しててほしいな。

主人公【キッドクラウン】
▲クラウン惑星のお城へ、大きな夢を抱いてやってきた少年。ちょっとドジなところもあるけれど、正義感は強いのだ。

キッドクラウンのクレイジーチェイス 2 L♡VE L♡VEハニー争奪戦

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	ケムコ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

※ゲーム画面はＳＦＣ版のものです。

©1996 KEMCO/DIRECTED BY K.TERADA/TONG KING SHOW

アップしてPSに登場!
イジーチェイス2
L♥VE L♥VEハニー争奪戦

宿敵【ダーティ・ジョー】
◀宇宙海賊の親玉として、悪いことならなんでもやっちゃう男。前作では、ヒロインのハニーをさらったりしたのだけれど、今回は…。

SFC版の キッドクラウンの クレイジーチェイス ってどんなゲーム?

ＳＦＣ版は、斜めにスクロールする画期的なＡＣＴだったけれど、ゲーム中にはトラップがテンコモリの賑やかな展開が最大の魅力だった。また、ステージ中にはクリアに必須のアイテム４つが隠れていて、これらを全部集めないとステージの最初に戻されるようになっていた。このアイテム配置がコンティニューするごとに変化するようになっていて、探しまわるスリルを毎回新鮮な気分で味わえたのも大きな特徴のひとつだった。これらの基本的なシステムはＰＳ版にも引き継がれる予定なので楽しみにしていてほしい!

▲画面は斜め方向にスクロールし、右下方向をめざす設計になっている。

▼ＳＦＣ版では、ステージ中の随所に、様々なアイテムが隠されていた。

オープニングから超必見! ストーリーをちょっとだけ公開

永遠のライバルでもあるキッドとジョーの２人はハニー・クラウンへの愛を懸けてレースで決闘をしようとする。ところが、ハニーの父キングがスタートの合図に撃った弾は２人の愛車のタイヤに命中、見事パンクさせてしまう。かくして、２人はかけっこでの競争を開始した…(笑)。

ところで PS版はどこがすごいの？

前のページなどでも見てもらったように、このＰＳ版ではオリジナルのオープニングアニメが用意されている。また、豪華声優陣によるセリフもバッチリなので、かわいいキャラたちにますます感情移入しやすくなっているぞ。ほかにも、ゲームをより遊びやすくさせる要素がいっぱいつまっているので、ＳＦＣ版とは比べようもない作品になることは間違いなさそうだ。ＰＳで生まれ変わった『キッドクラウン２』。はたしてどこがパワーアップしたのか？　チェックしていこう。

1 ステージが大幅に増えた

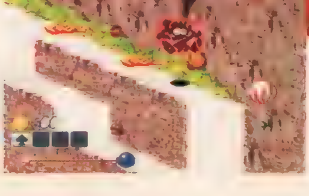
繰り返し遊べる工夫があるとはいえ、ＳＦＣ版はカートリッジの容量の関係から全５ステージと、やや物足りない印象があったよね。そんな反省点も踏まえ、ＰＳ版では膨大な量のステージが登場するそうなので、お楽しみに！　各面のバリエーションも様々なものが用意されるそうで、やり応えもありそうだ。

◀前作は全部で５面しかなかったけれども、今回はやり応え満点のステージ数になる予定。これは楽しみだ。

2 仕掛けが豊富になった!

ステージ中に用意された仕掛けやトラップも、ステージ数に負けないくらいにたくさん登場するそうなので、今から攻略するのが待ち遠しい。もちろん、ミスを誘うトラップだけではなく、攻略に役立つ仕掛けもいっぱい準備されそうだぞ。

▼ＳＦＣ版では、仕掛けのアイデアと引っ掛かったときのリアクションの多さが楽しかった



※ゲーム画面はＳＦＣ版のものです。

3 対戦プレイも可能に？

ＰＳ版では２Ｐ対戦プレイができるかもしれないとの情報もキャッチしたぞ。もし対戦プレイが実現すれば、同画面内での２キャラによる激しい競走が楽しめそうだ。もともと、ドタバタした賑やかなゲームだっただけに、友だちと対戦できれば、さらに盛り上げること間違いなしなのだ。

▲この２人がゲーム中でも激突だ。

4 キャラクターの表情がさらに豊かになった

ＳＦＣ版でも、キャラパターン数が豊富でトラップごとに異なるリアクションが見られるのが話題になったけれど、ＰＳ版ではこの魅力にさらに磨きがかかっての登場となるぞ。臨場感をアップさせる演出の数々にも注目だ。

キッドクラウン　高山みなみ

主人公のキッドクラウンを演じるのはアニメ「魔女の宅急便」のキキ役などでお馴染みの高山みなみさん。読者のみんなには、「ゲームとアニメの違いって(話の)最後が見られるかどうかじゃないですか。せっかく楽しくアフレコをやらせていただきましたので、ぜひ最後まで見届けてほしいですね」というコメントをもらったぞ。

ダーティ・ジョー　高乃麗

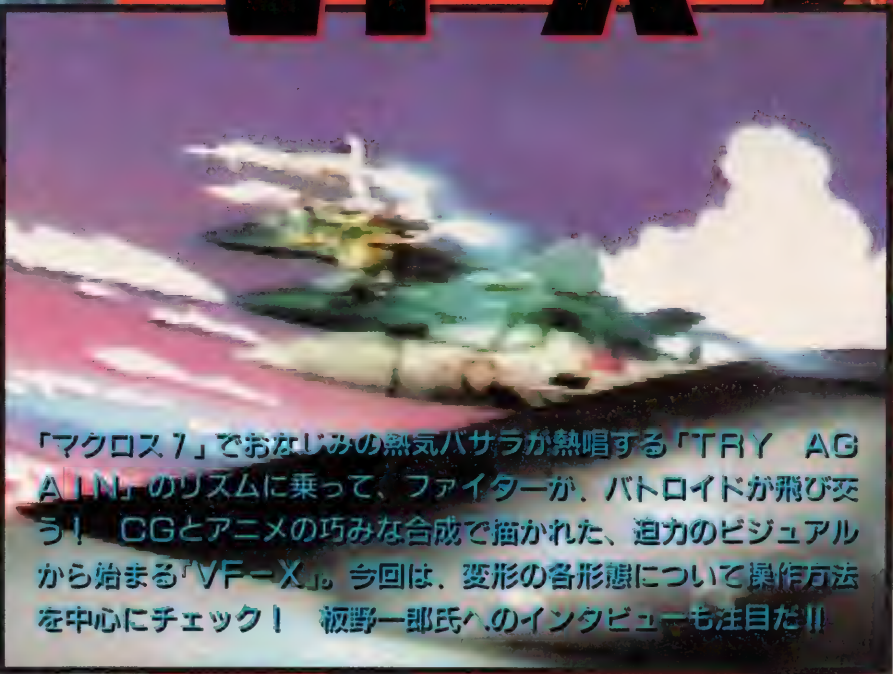
キッドクラウンのライバルとなるダーティ・ジョーの声は、「ワタル２」の海火子役などで知られる高乃麗さんが担当している。後半ステージに進むと、ジョーが憧れのハニーにハートを傷つけられる爆笑の場面があり、ここのシーンがお気に入りとのこと。ちなみに、ジョーの車が「しゃべらないのが残念」だったそうだ。

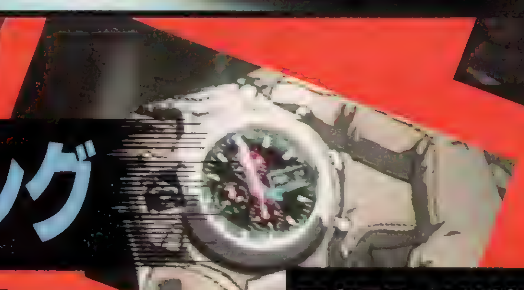
ハニー・クラウン　水谷優子

愛くるしいハニーは、「ちびまる子ちゃん」のお姉さん役などで活躍中の水谷優子さんが演じている。水谷さんが遊ぶゲームのポイントになるのは、キャラがカワイイかどうかなのだそうだけれど、このゲームに関しては「男の子も女の子もみんなカワイイので、ぜひ楽しんでください。オススメです！」と言っていたぞ。

発売までファイナルカウントダウン

マクロス DIGITAL MISSION VF-X





「マクロス7」でおなじみの熱気バサラが熱唱する「TRY AGAIN」のリズムに乗って、ファイターが、バトロイドが飛び交う！ CGとアニメの巧みな合成で描かれた、迫力のビジュアルから始まる「VF－X」。今回は、変形の各形態について操作方法を中心にチェック！ 板野一郎氏へのインタビューも注目だ!!

美麗オープニングを堂々公開!

マクロス デジタルミッションVF－X

ジャンル	3DSTG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) アナログジョイスティック
発売日	8月23日予定		

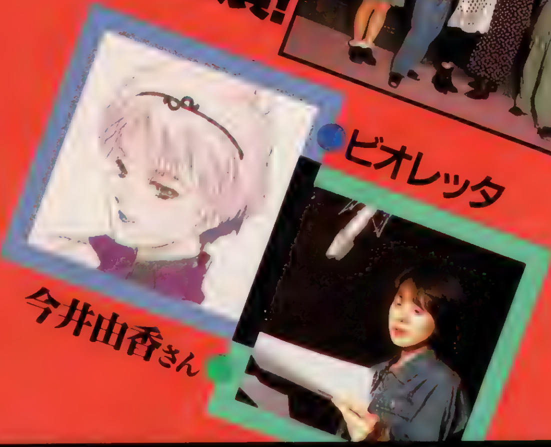
豪華声優陣

アオイ・ツワブキ
桜井智さん

リアトリス
井上喜久子さん

モーリィ
三石琴乃さん

5人の歌姫たちの競演!


ビオレッタ
今井由香さん

フリージア
並木のり子さん

最近人気絶頂の５人の女性声優さんをはじめとする総勢12人による「ＶＦ－Ｘ」のアフレコが５月半ばに行われた。このときに飯島真理さんの書き下ろしの新曲の収録も同時に行われ、こちらも無事に完了。この声がゲームプレイ中に流れ、キミの戦闘意欲をかき立てる日まであと２カ月ばかり。最強スタッフが送る「ＶＦ－Ｘ」サウンドとともに楽しんでね。

アフレコ完了!

あの「板野サーカス」を創り上げた

板野一郎氏に聞く『ＶＦ－Ｘ』

――このゲームでは、何を御担当ですか？

板野氏(以下／板)：オープニングの演出、特にCG部の演技指導です。オープニングではアニメシーンとCGシーンが合成されていますので、CG部分が浮かないような演出を心がけました。

ほかには全バルキリーの変形シーンの演出・監督ですね。

――それではバルキリーの機動シーンなどのアニメとの違いは？

板：ゲーム中では、アニメ版のままというよりフライトシミュレーター風の感じを出しています。そういった中で、どういう風に「マクロス」を表現できるか？　がポイントでした。どちらかというと、「マクロスプラス」のイメージが強いようです。

――各バルキリーの機動の特徴をお教えください。

板：私の持っているイメージとしては、ＶＦ－１はオーソドックスなタイプで、イメージ的にはファントム。ＶＦ－４は、火器重視でＡ－10をイメージしていて、ＶＦ－11はＶＦ－１のバランスをアップさせたもので、イメージ的にＦ－15。ＶＦ－17はステルス性を重視していて、ＶＦ－19はＶＦ－11をよりよくしたものだが、癖があり凄腕が乗るのが望ましい。個人的には一番好きな機体です。ＶＦ－22はＶＦ－４とＶＦ－17を合わせたようなもので、初心者でもそこそこうまく使える機体といった感じです。

――ありがとうございました。

板野一郎氏
アニメ史上に残る"板野サーカス"と呼ばれる機動シーンを生み出した巨匠。

©1996 BIGWEST ©1996 BANDAI VISUAL

ファイターズマニュアルVol.1

ファイター

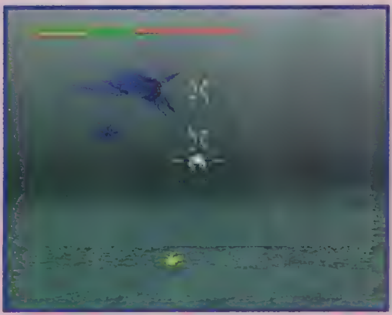
MAXスピードと、空中での機動性なら、この形態が一番！敵に接近しながら攻撃して高速で飛び去る、ヒット・アンド・アウェイで、誘導ミサイルを叩き込もう！

基本操作ファイル ファイター編

高速を利用して敵を叩け!!

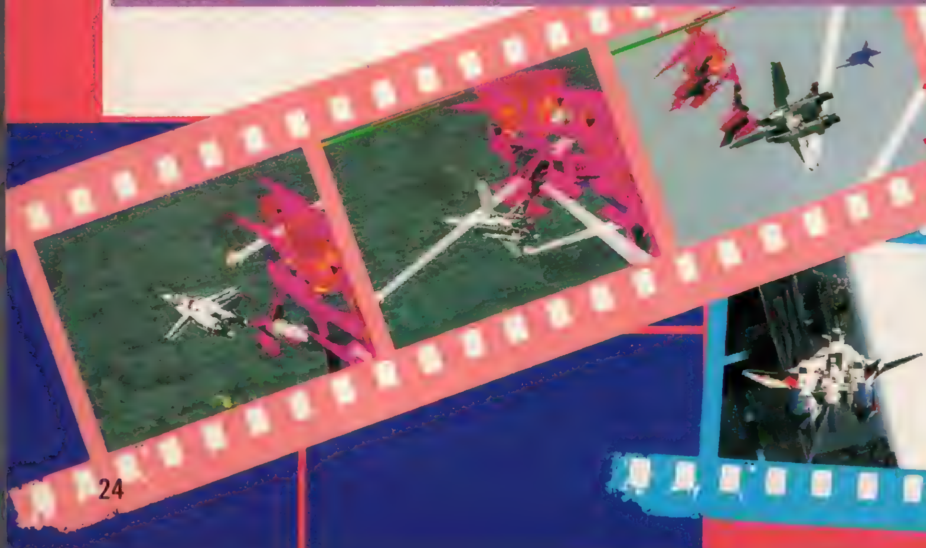
高速で飛行する戦闘機形態だ。✚キー上下で上昇と下降、左右で旋回。左右どちらかを連続して入力すると、その方向にロールして、横方向に素早く機体を移動させることができる。ただし、ロール中はそれ以外の制御がきかない状態となるので、多用はしない方がいいだろう。L１、２ボタンが飛行スピードを調節するスロットルのアップ・ダウンになっていて、２回連打するとアフターバーナーによる急加速や、急制動をかけられるぞ。『ＶＦ－Ｘ』の操縦感覚の中で従来の戦闘機シミュレータ系のゲームと大きく違っているのは、上下左右への旋回や加減速をすると、画面内での自機の位置が大きく動くこと。これはパイロットの視点の移動の感覚を再現するための演出なのだ。例えば、実際に右へ旋回するとき、パイロットは機体の正面を見ているのではなく旋回する方向に頭を向けている。このゲームでは、それと同じように動きに合わせて視点が移動することで、旋回や加速によるＧなどを、コクピット視点以上に実際のパイロットに近い臨場感で体感できるようになっているのだ。

▲高速で飛行するバルキリー・ファイター。ＭＡＸスピードでの旋回は、まさに目が回るような速さだ。



◀加速したときは、自機が画面の奥へギューンという感じで移動するぞ。

◀コクピットビューにすれば、コンソールのレーダーで周囲の敵を把握できる。



ミサイルが飛び交うマッハの戦い!!

ロールシザースでバックを取れ!

上級操作ファイル ファイター編 各機種ごとの必殺技をチェック!!

ファイター形態で使える必殺技には、実際の戦闘機でも使用される飛行テクニックから、変形機構を利用した高機動回避まで、さまざまな回避技がある。敵ミサイルに追われたときでも、これを使えば簡単に回避できるはずだ。攻撃系の必殺技は、ミサイルの一斉発射や変形しながら武器を乱射する〝ランダムアタック〟など、周囲の敵すべてを攻撃できるものが多い。また、一部の機体には〝低空フライパス〟や〝ピンポイント爆撃〟といった対地攻撃用のものもあり、特定のミッションで役に立ちそうだ。

VF-1Xplus

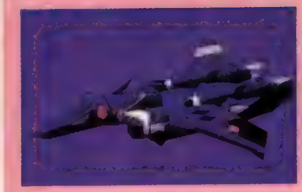
VF-4G

VF-11B

VF-17D

VF-19A

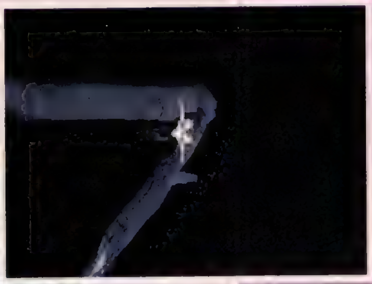
VF-22



キミの任務はさらわれたアイドルの救出だ!

はぐれゼントラーディによって、コンサート会場から拉致されてしまった、5人組のアイドルグループ〝ミルキードールズ〟。キミは、彼女たちを救うという特別任務を果たすために、母艦〝ヴァルハラⅢ〟から発進するのだ。このゲームは面クリアタイプの3DSTGで、プレイヤーはバルキリーを駆って敵を倒していく。扱える機体も最初はＶＦ－１Ｘだけだが、徐々に増えていくのだ。ステージ間のインターミッションも凝っているぞ。

▶母艦〝ヴァルハラⅢ〟から、回転するアームで発進するＶＦ－19Ａ。



▼ミッション前の乗機選択では、オペレーターが機体の解説をしてくれる。

ファイターズマニュアルVol.2

ガウォーク

戦闘機に足が生えたような特異なシルエットは、可変戦闘機ならではの形態。ガウォークは、他の形態との組み合わせによって、その機動力を活用することができるのだ！

基本操作ファイル ガウォーク編

敵弾を回避しつつ攻撃せよ!!

ガウォークは、本来はファイターからバトロイドへの変形途中の一時的な形態であったが、その機動性が予想外に有効であったため、本格的に使用されることとなったもの。スピードではファイターにはるかに及ばないものの、垂直離着陸やホバリング移動の能力は、特に市街戦でその有効性を最大限に発揮する。

ガウォーク形態での操作は、✚キーの左右で左右への水平移動、上下がその場での上昇、下降になっており、なにも入力しないと機体は自然に降下していく。Lボタンのスロットルは前進、後退で、これも押している間だけ移動。旋回するには、移動しながら✚キーを左右に入れればいい。

ファイターと違って最高速は遅く、細かいスピード調整もできないため、動きの速い敵に追いつくのは難しい。しかし、左右へ素早く移動することができるので、地上の固定ターゲットや、接近してくる敵の攻撃を避けながらホーミングミサイルを発射といった戦い方に向いている。ファイターからの変形を駆使すれば、アニメでの活躍のように後方の敵を捉えることも可能だぞ。

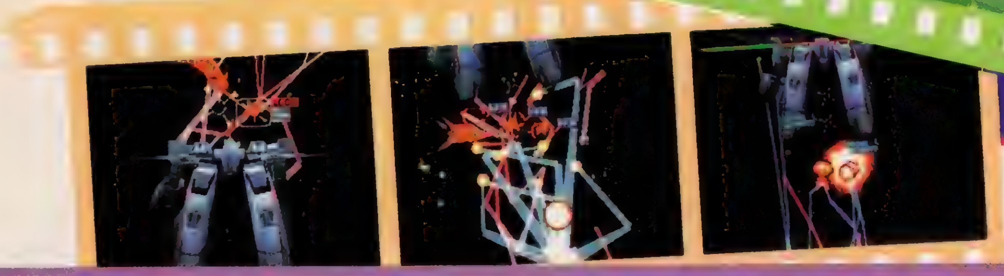
▲市街地のあちこちにあるレーダーサイトを破壊するミッション。こんなときこそガウォークの出番だ。

◀空中戦では、スピードの遅い敵に合わせて飛びながら撃墜するのも簡単。

◀コクピットビューはファイターと同じく、広い視界が確保されている。

ビルの谷間へ降下しターゲットを捕捉!

垂直上昇で敵の包囲から脱出!

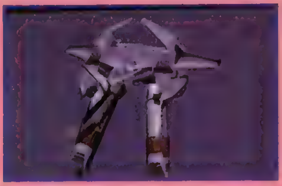


上級操作ファイル ガウォーク編 各機種ごとの必殺技をチェック!!

基本的には、ファイター形態での必殺技とあまり変わらない。その中では、左右にスライドして攻撃をかわしながら高速でターゲットに接近していく〝完全回避〟や、急加速する〝高速ダッシュ〟といったスピード移動系が、ガウォークならではの必殺技といえるだろう。〝ガンポッド乱射〟に〝全弾発射〟など、攻撃系の必殺技はファイターとバトロイドに見られるものが両方とも含まれている。両形態の中間で、攻撃と移動のバランスの取れたガウォーク形態の特徴を現しているといえるだろう。

VF-1Xplus

VF-4G



VF-11B

VF-17D

VF-19A

VF-22

▶誰にでもバルキリーをかっこよく操縦できる!

変形シーンや必殺技使用時などのオートデモでは、自動的に視点が切り替わって自機のアクションを見ることができる。変形の操作は、◎と△が変形ボタンになっていて、ファイターからバトロイドでも、ガウォークにでも、1発で変形することができる。必殺技は、Rボタンを押すと画面上にメニューが表示され、対応するボタンを押すだけで、これも1発で選択。変形や必殺技は使わずに進むこともできるが、どうせならかっこいいプレイでクリアしよう。

▶変形の使い方しだいで、いくらでもイカス戦い方ができるハズ。

▼必殺技はこのように表示されるので、飛びながらでも楽に選択できるぞ。

ファイターズマニュアルVol.3

バトロイド

ガンポッドでの銃撃から、パンチやキックといった格闘戦もこなす。接近戦ならこいつにおまかせだ。ガウォークで突撃してから、変形して勝負をかけるのだ！

基本操作ファイル バトロイド編 接近戦で決着をつけろ!!

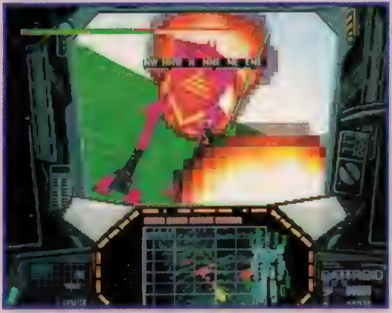
ゼントラーディの巨人兵士との格闘戦を前提に、地上での白兵戦を目的として開発された陸戦用人型形態。この形態こそが、可変戦闘機バルキリーが生まれた理由ともいえるだろう。

▲敵の攻撃は、Lボタンを押しながらの左右移動で素早く回避。ガンポッドの連射は攻撃力も高いぞ。

操作方法は、✚キーの上下左右で前進、後退、その場での左右旋回となっており、Lボタンを押しながら✚キーを左右に入れると、横スライド移動することができる。アニメの作品中では、バトロイド形態での空中戦も見せていたが、残念ながらゲーム中では飛行は不可能。飛行中のファイターなどから変形すると、そのまま降下を始めてしまうぞ。

実際の戦闘中での使い方としては、地上をうろつく小型の敵の相手をするときや、市街地でターゲットに近づいてから、ビルの間を抜けて移動していくといった場合がメインになる。特に、移動せずに機体の方向を変えることができるのはバトロイドだけなので、この動きの使い方が重要。操作に慣れれば、空中戦の最中にバトロイドに変形して素早く方向を変え、再び変形して飛び去るといったテクニックも使えるぞ。

◀空中戦でも、タイミングよく変形すればバトロイド形態を活用できるだろう。



◀コクピットビューでは、一部の機体をのぞいて、かなり視界が限定される。

必殺の連続パンチをお見舞いするぜ！

ガンポッドの銃撃で蜂の巣にしてやれ!

上級操作ファイル バトロイド編

各機種ごとの必殺技をチェック!!

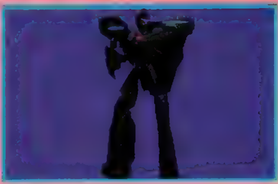
ホーミングミサイルが使えない分を補うためか、必殺技は攻撃系のものばかりになっている。前転で攻撃を避けながら敵の懐に飛び込んでガンポッドを乱射する、ＶＦ－１の〝転がりガンポッド撃ち〟など、アクションがカッコイイ技がそろっているので、ぜひうまく使っていきたい。パンチやガンポッドで殴るといった荒っぽい格闘戦用の技が多いが、その中でもＶＦ－19、22の持っている〝ピンポイントバリアパンチ〟は特筆に値するだろう。攻撃力も、他の機体のパンチよりも高いのだ。

VF-1Xplus

VF-4G

VF-11B

VF-17D



VF-19A

VF-22

開発責任者 直撃 インタビュー・・・・・・・・・

上田 昇氏

(有)ユニット代表取締役 今作 ＶＦ－Ｘ の開発に中心人物として関わる。

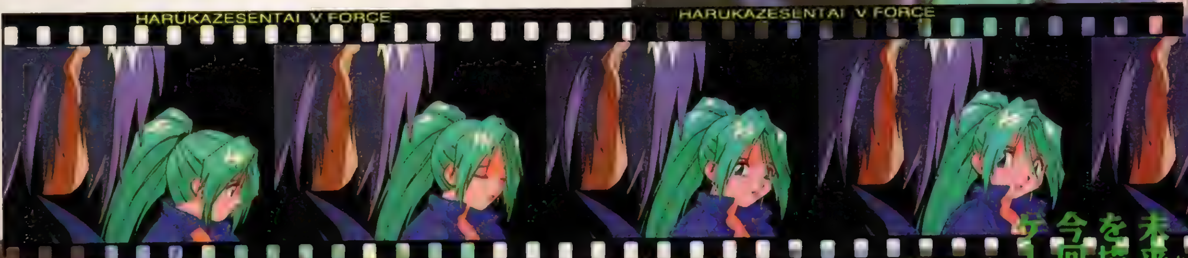
――このゲームの開発のポイントを。

上田氏（以下／上）：真のキャラクターゲームを開発することですね。キャラの持つ世界観に忠実に、そして、それ以上のキャラクター世界を見せること。それが目標です。当たり前のように変形するアニメ映像のインパクトを正しく再現できないなら、このゲームを創る意味はないですから。そして、プレイヤーはこのゲームで初めて自らの思うがままの行動が可能になります。3DSTGのジャンルを超えた、RPGの役割も持つジャンルブレイクソフト。これが目標なのです。必ずしもボスキャラを倒すことだけを楽しむのではなく、その過程を好きなように楽しんでもらうこと。そのために必殺技のような、かっこいい映像を生み出せる要素も盛り込みました。思う存分に、好きなように遊んでみてください。

――ありがとうございました。

独占スクープ

どこよりも速くPS版画面を大公開!!



ドラマティックなストーリーが展開!!

未来世界を舞台に、侵略者と戦う美少女パイロットたちの活躍を描くSRシミュレーションゲーム はるかぜ戦隊Vフォース 今回は最新画面の紹介に加え、ビングへの直撃取材で入手したゲーム最新情報をどこよりも速くみなさんにお知らせする!

はるかぜ戦隊Vフォース
V FORCE

 ©1996 VING

はるかぜ戦隊Vフォース

重厚なSFメカが大活躍

華麗なアニメーションが満載!!

今回紹介する画面は、すべてゲーム中のイベントで見ることができるアニメーションシーンだ。すばらしいのが、画面の際立った美しさ！　できあがった映像を取り込むだけでなく、ひとコマごとに細部までドット単位の修正を加えることで、このクオリティの高さを実現しているのだ。しかもこれらは全体のごく一部ということで、アニメーションのボリュームは、質・量ともにかなりのものになる予定なのだ。

はるかぜ戦隊Vフォース

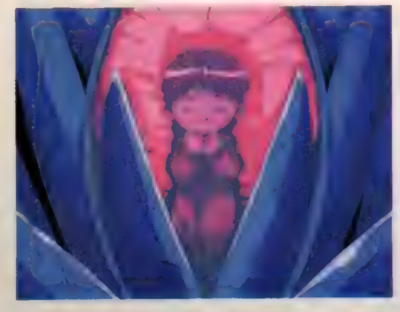
ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ピング	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

地球VSバクスキール帝国
互いの存亡を賭けた戦いが始まる!!

遙かな古代、金星に住む民族エル・ドラルは、発達した科学力によって繁栄を誇っていた。ところが、必要以上の特権を得た環境管理機関ゴア・デルと政府の確執が、金星文明に終焉を呼び込んでしまう。泥沼化する戦いの末期、エル・ドラルは地球へ、ゴア・デルは太陽系外へとそれぞれ脱出。そして2千年以上が過ぎた。

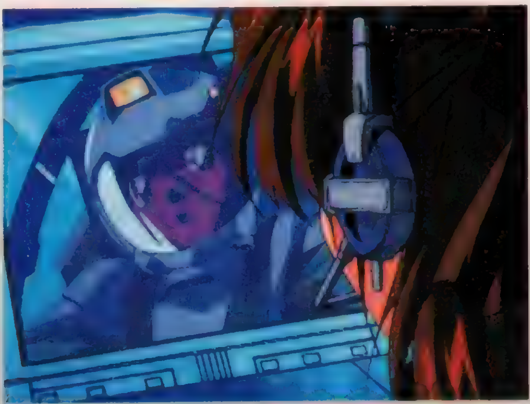
そして、西暦2023年。太陽系へと帰還してきたゴア・デルの末裔たちの国であるバクスキール帝国と、地球文明を影で支えてきたエル・ドラルの子孫たちが、太陽系を舞台に、再び戦いの火蓋を切ったのだった……。

▲主人公たちが搭乗する最新鋭攻撃機レグルス。地上、宇宙のどちらもOKという優れモノだ。

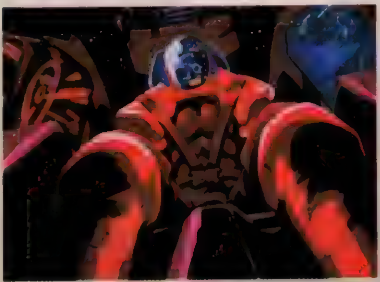


◀金星王族最後の生き残り、ラピス王女は地球へと送られるが……。

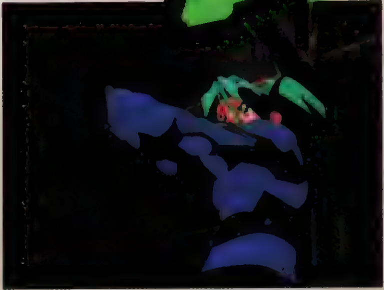
▶ゲーム中には、キャラクターたちのさまざまな物語が華麗なアニメーションによって描かれる



▲敵との戦闘中にも、このようなイベントが随所に挿入されるのだ。



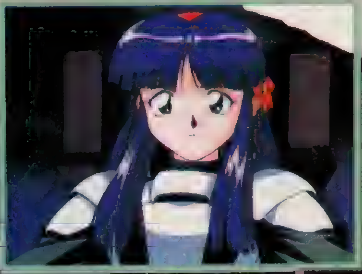
▼バクスキール帝国軍のパイロット。見るからに悪役といった感じがイカス



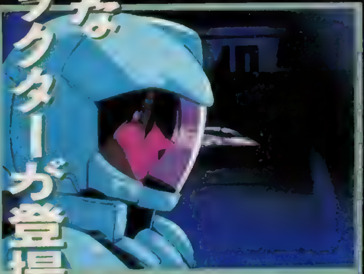
◀突然現れた何者かに向かって、銃を構える主人公3姉妹のひとり、奈月。相手は、敵か、味方か？

多彩なキャラクターが登場!!

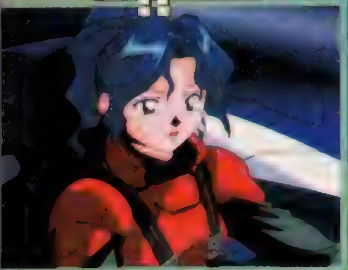
このゲームには、主人公である葵3姉妹以外にも、彼女たちが所属する地球連邦軍の仲間たちや、敵であるバクスキール帝国人など、さまざまなキャラクターが登場する。とくに、バクスキール帝国のガイチ・カスパ少将などは、かなり詳しく設定がなされており、物語に深く関わるキャラクターであることを予感させる。SLGの部分だけでなく、彼らがつむぎ出す物語にも要注目だ。



▲奈月のライバル、織田雪菜。じつは金星最後の王族ラピス王女であり、彼女も葵3姉妹と同程度の能力を持っている



▲◀▼ガイチ・カスパ少将（上）をはじめ、バクスキール帝国側にも魅力的なキャラクターが何人も登場するのだ



◀葵華月、美月、奈月の3姉妹は古代金星人の末裔。地球人を遙かに超えた能力を有している彼女たちだけが、最新鋭の攻撃機であるレグルスを操縦できるのだ

制作会社のビングに 直撃インタビュー

『Vフォース』ってどんなゲーム？

入ってくる情報が少なく、なかなかその正体が見えてこない『はるかぜ戦隊Vフォース』。そこで、実際のゲーム内容はどういった感じなのか、ゲームの監督・総指揮を担当する能戸隆氏にお話をうかがってきたぞ！

◀戦闘機パイロットとしての姿だけでなく、こういったサービスカットも見ることができるのだ。

アニメーション重視のSF・SLGだ！

――まず『はるかぜ戦隊Vフォース』がどんなゲームなのかという点をうかがいたいのですが。

能戸：このゲームをひとことで表すと、アニメーションが満載のSF・SLGということになります。アニメーションの部分については、TVアニメ「マクロス７」や「爆れつハンター」を制作した株式会社ジーベックが担当。作画監督に今夏公開予定の劇場アニメ『スレイヤーズRETURNS』を手がけている千葉道徳氏を起用するなど、かなり力を入れています。これだけのスタッフですし、クオリティの高いアニメーションが楽しめるでしょう。

▲随所に挿入されるアニメーション部分では、主人公たちだけでなく、サブキャラたちの活躍も描かれる。

――アニメーションは、ゲームのどの部分で見ることができるのでしょうか？

能戸：オープニングはもちろんアニメーションがたっぷりと使われたものになる予定です。ゲーム中も、戦闘の前後や戦闘中を問わず、アニメーションで描かれたさまざまなイベントが発生します。また、戦闘シーンでは、ウインドウが開いて、パイロットの表情変化がアニメーションで表示されたりもします。それと、このようにかなりアニメーションの量が多くなりますので、とてもCD-ROM１枚では収まりきらないでしょうから、おそらく２枚から３枚組での発売になると考えています。

――ゲームに登場するキャラクターたちのセリフは音声化されるのですか？

能戸：PSのゲームではキャラクターがしゃべるのは当たり前ですので、もちろん声優を起用し、キャラクターたちをしゃべらせます。ただし、いま現在は具体的にどの声優を起用するのか、といったことは決まっていません。

プレイしやすさを追求したシステム

――SLG部分は、具体的にはどのような内容になるんでしょうか？

能戸：基本的にゲームは、ターン性で進行する、オーソドックスなタイプのSLGになります。マップは、全体マップ、戦闘マップともに、四角いマス目を斜めから見下ろすという、クオータービュータイプの画面で、マップの種類は地上や宇宙をはじめ、いくつかのものが用意されています。現在、マップ数は全部で15面を予定しています。難易度はかなり低めに押さえてあって、サクサク進めることができるのが特徴ですね。戦闘中のセーブも可能にしますし、プレイアビリティ（プレイしやすさ）は高くなると思います。戦闘マップでの勝利条件はまだ未定となってますが、各マップごとに、ボスユニットを倒す、敵を全滅させるといったように、いくつか用意する予定です。逆に、ゲームオーバーの条件としては、葵華月、美月、奈月、それに織田雪菜といった主人公たち４人の乗るユニットのどれかひとつ、あるいは自軍の特定ユニット（拠点ユニットなど）を破壊されることなどがあげられますね。

◀パイロット版として、短編のビデオアニメも作られた。

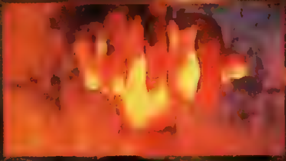
――主人公たちが搭乗する攻撃機レグルス以外には、どんなユニットが登場しますか？

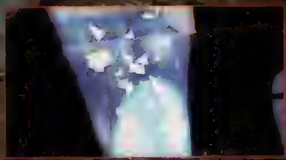
能戸：ゲームに登場するユニットの種類は、飛行機、戦車、宇宙船、空母、そして、地球側だけのものとしてオートバイから人型ロボットに変形するメカなどがあります。それと、古代金星文明の産物である謎のロボットなども出てきます。ちなみに、主人公はレグルスと変形オートバイに乗ることになります。各ユニットには、耐久値や装甲値などといったパラメータがいくつか設定されています。また、これらユニットのパラメータは、パイロットの持つパラメータによって強化されるので、パイロットが成長すれば、ユニットの能力もアップしていきます。ひとつの戦闘マップで使用できるユニット数はまだ未定ですが、15個前後になるでしょう。

――では最後に、読者のみなさんに対してメッセージをお願いします。

能戸：このゲームの売りは、アニメーションによって展開するストーリーにあります。とにかく、アニメーション部分の充実度に注目してほしいですね。１枚絵としてみても十分クオリティの高いものを作っているつもりですし、メカの変形などの動きの派手な部分は必見ですよ！

――ありがとうございました。





お待ちかね！ついにその“恐怖”の全貌が見えはじめた
トラップSLG『刻命館』の内容を徹底的に分析するぞ!!

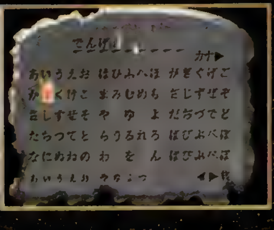
人を呪い、運命を呪い、すべてを憎んだ男の…
壮絶なる復讐劇!!

刻命館

前号にひきつづき、今回も深い戦略性を持つゲームシステムを徹底解剖！　さらに、物語前半の印象的なイベントをはじめ、プレイヤーが“悪”になりきるダークなストーリー性にも迫るのだ！

まずはゲームの基本からわかりやすく解説

集めた魂を魔神に捧げることがプレイヤーの目的なのだが、簡単に魂を奪えるほど敵も甘くはない。ここではゲームの基本とともに、戦いに有利な攻略法にも触れていくぞ。

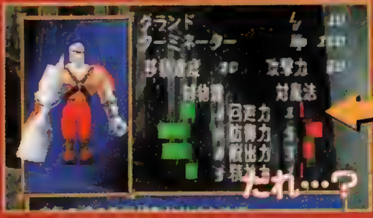


▶ゲームの雰囲気にピッタリの名前入力画面。さあ始まりだ！

Basic 1　敵の能力をさぐろう!

侵入者がおとずれると、その性格や目的を知ることができるデモが流れる。その後で敵のステータスをチェックだ。

▲一度にやってくる侵入者の数は、多くて3人前後。1人でくる強者もいる。

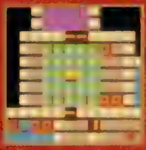


◀▲デモが終わると、侵入者全員の能力が見られるステータス画面に移る。ここで、それぞれの敵が物理系と魔法系、どちらのトラップに弱いかをチェックしておこう。基本的に戦士は魔法系に弱く、魔法使いは物理系に弱いのがお約束

C TECMO, LTD. 1996

Basic 2 作戦画面でトラップを仕掛けよう!

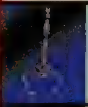
侵入者を捕獲するトラップは、物理系と魔法系の２種類に大別され、さらにさまざまな特徴が設定されている。敵の弱点を考慮し効果的なトラップを選ぼう。



▲▶それぞれのトラップにはテリトリーがあるので、重ねて仕掛けることは不可能。高性能なトラップほどテリトリーは広い。

トラップの種類とその効果

ここでは、最初から使える４種類のトラップを紹介するのだ。



●魔導クレーン
最初から使える中で唯一の魔法系。コストのわりに、メチャ役に立つぞ。

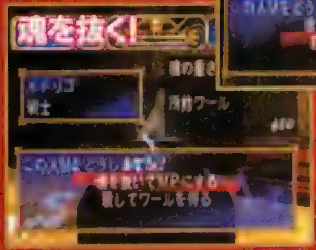
●鉄格子
物理系が弱点の敵に効果が高い。序盤で魔術師を相手にするときに使おう。

●破滅の落石
ダメージ系のトラップ。中盤以降、強い敵の体力を削るのに使える。

●鉄のヤリ
やはりダメージ系。威力はないが命中率はかなり高い。素早い敵に有効。

Basic 3 ワールとMPを手に入れるには?

当然のことながら、トラップの設置や館の増設や改築は無制限にできるわけではない。トラップを仕掛けるには魔力、すなわちMPが、館の増改築には、この世界の通貨であるワールが必要なのだ。MPとワールは、人間を捕らえた直後の、処遇をどうするかを決める場面で入手できる。１人の人間からMPとワールの両方を得ることはできないので、残量を見くらべながら不足している方を補充しよう。実際には、MPの方が重要だぞ。

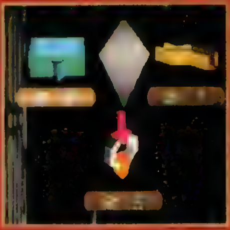


▲魂を抜いてもたいしたMPにならないようなら、殺してワールを奪おう。

◀優れた能力を持つ敵ほど、魂の質は高い。そういうヤツは迷わずMPに。

Basic 4 有利に戦えるよう刻命館を作り変えるのだ!

プレイヤーにはトラップを使って人間の魂を奪う他に、館を増改築できる能力も与えられている。館の作り変えは、トラップの設置と同じく作戦画面で行えるぞ。この能力のメリットは、トラップの効果を十分に引き出せる戦い専用のエリアが作れるところにある。戦闘ではそのエリアだけに集中してトラップを設置し、そこに侵入者を誘導するようにすれば、成功率が上がって戦いは有利になる。結果的に、MPの節約にもつながるぞ。



▲廊下の他、書斎なども設置することが可能だ。建築士の気分で楽しく増改築しよう。

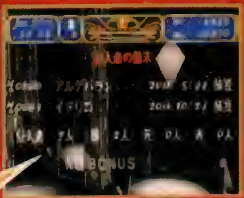
▶有利に戦えるエリアは必ず作っておいた方がいい。最後の最後までお世話になるはず。

Basic 5 館の構造を巧みに使って敵を追い込め!

侵入者との戦いでは、プレイヤー自らが館の中を歩き回り、敵をトラップでしとめることになる。つかず離れず間合いを保ち、トラップエリアまでおびきよせよう。

▶マップで侵入者の位置を確認しつつ、ゆっくり近づこう。

▶トラップの位置と敵の進行方向を見きわめることが大切。



▲特定の条件を満たしていれば、ボーナスポイントが入ることも。

●すべての敵を倒せばミッションクリア!

シナリオに登場するすべての侵入者を倒したら、コンプリート画面にそのステージでの成績が表示される。そして新たなシナリオへ…。

刻命館

ジャンル	トラップSLG	価格	¥5,800
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(9ブロック)
発売日	7月26日		

前半を象徴する6つのポイント!

早くもプロローグ「序章」から、暗く絶望的な恐怖感の漂う「刻命館」のストーリー。自分をおとしいれた者たちに対する復讐心から、呪われた館の主となった主人公にどんな運命が待ち受けているのか……。ここからは、ゲーム前半のストーリーの中で重要な意味を持っていると思われる6つの要素を詳しく紹介していくぞ。最後に第1話から第7話までのストーリーも簡潔にフォローしてあるので、そちらの方も見逃せないのだっ!

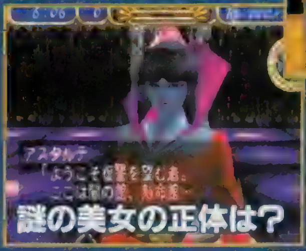
◀「序章」の1場面。国王の背に剣が突き刺さる! いきなり血生臭い展開だ。

◀▲「序章」では、ゼメギアの第1王子であった主人公が国王殺害のぬれぎぬを着せられ、刻命館にたどりつくまでの経緯が語られる。国王殺害は大魔導師のザムールと、第2王子ユリアスが結託してやったことなのだ。

奪 FACTOR

復讐への第1ステップ。館の主を倒し、契約の証を奪え!

刻命館に迷い込んだ主人公の前に現れたのは、殺戮を好む館の主人・アルデバラン。ヤツが持っている"契約の証"である指輪を奪えば、館に封印された絶大なる魔力を得ることができるのだ。



謎の美女の正体は?

◀アルデバランと主人公以外にも、いろんな人間がいる。

敵か? 味方か?

▶館の主人につき従う存在なのだろうか?

姫 FACTOR

主人公を追い、刻命館をおとずれる姫の運命

刻命館で人間の魂を奪い続けていれば、恐怖の噂は近隣をかけめぐり、やがて主人公の正体に気づく者も出てくる。かつての婚約者、フィアナ姫もその1人なのだ。主人公に会いたい一心で呪われた館に足を踏み入れた彼女にも、過酷な運命が待ち受けている……。

▶復讐に生きる主人公に、救いをもたらす存在になるか?

▲彼女もストーリーに深くからんでくるぞ。

フィアナ姫をめぐるさまざまな出来事

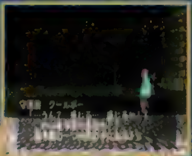
第2王子の求婚や、侍女・ナタの死など、フィアナ姫が刻命館にやってくるまでにも、彼女をめぐるさまざまなイベントが起こるのだ。

魔 FACTOR

魔神を復活させることができる魔導器とは?

刻命館のどこかに、魔神を復活させるのに必要な「魔導器」と呼ばれるものが隠されているらしい。魂を捧げるだけでは、魔神は蘇らないのだろうか!? ならばその魔導器は、どこに隠されているのか…。

▼勇者の末裔たちも魔導器の存在を知っている!



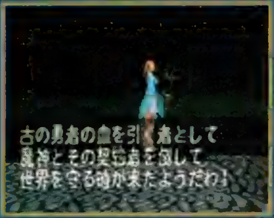
◀▲館のあちこちでいろんな反応を見せるフィアナ姫。どうやら彼女の装飾品の1つが、魔導器と共鳴するらしい。

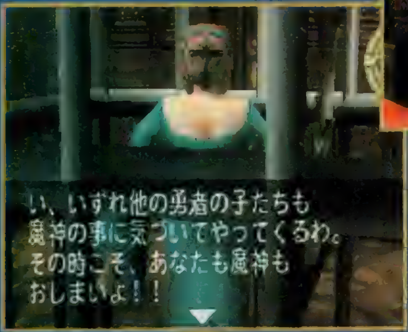
フィアナ姫が魔導器の秘密をにぎる…?

敵 FACTOR

主人公の前に立ちはだかる勇者の子孫たち

魔神を復活させんとする主人公の計画にいち早く気づき、行動をおこした者がいる。たった1人で刻命館に踏み込み、主人公に戦いを挑む彼女の名はクールボー。現在は伝説にのみその名を残す、偉大なる勇者の末裔なのだ。クールボー以外にも、世界には勇者の血を引く者たちが存在しているらしい。目的が相反する以上、戦いは必至だ。





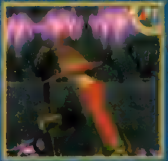
▲クールボーとの対決の前に、彼女に名前を聞かれる。黙秘してもテレパシーで読まれてしまうのだ。

◀魔神の復活を望む主人公にとって、勇者たちとの戦いは避けて通れぬ道だろう。

悪 FACTOR

殺意はふたたび、刻命館の主となった主人公に忍びよる…

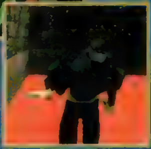
フィアナ姫の不審な行動に疑問を抱き、部下に彼女の様子をさぐらせるゼメキア国第2王子、ユリアス。主人公をおとしいれた張本人であり、実の弟でもある彼は、兄が刻命館の主人となって、生き延びていることを知り、次々と刺客をさし向けけてくる。やがて魔の手はフィアナ姫や魔術師にも伸びてゆき……。



中には味方も…?

刺客の中には、刻命館の主が第1王子だと知らずにさし向けられた者もいる。彼らに会うことで、物語は意外な展開を見せる。

◀▲▼シナリオが進むにつれ、さし向けられる刺客のレベルも高くなる。息つく隙もない。



次々とさし向けられる刺客たち!

愛 FACTOR

我が子を救わんとする愛の結末は…?

刻命館をおとずれる侵入者たちの目的は、ほとんどの場合が私欲だが、ときには深い事情を抱えた善人が来ることもある。敵キャラクターの中で、ひときわ悲愴なバックグラウンドをもつグランド夫妻と助っ人のジャックの目的は、主人公を倒した報酬で、病気にかかっている夫妻の愛娘・ロザミーを救うことなのだ。しかし、主人公にも復讐の悲願がある以上、倒されるわけにはいかず、かといって彼らも決して引き下がらない。心を鬼にして戦うしかない。

深き愛ゆえに…

▲最後まで娘の身を案じるグランド。あまりにも後味の悪い結末……。

1~7話までのストーリーをダイジェストで紹介するぞ!

ここに挙げた7話まででも、主人公が復讐を遂げるまでの長いプロローグにすぎない。壮絶なる復讐劇は、まだ延々と続いてゆくのだ……。

第1話「契約者」

刻命館に迷いこんだ主人公が、アルザハランを倒して館の主人になるまでのストーリー。

第2話「試練」

[illegible]ヘンリーのさしがねで多くの侵入者が館に踏みこんでくる。最後にヘンリーが登場。

第3話「魂の色」

グランド、ルード、ジャックの3人が、1階と7階から主人公を追いつめる。背後には[illegible]!

第4話「魔導器」

フィアナ姫の侍女をつとめるナタの婚約者、カインが踏みこんでくる。[illegible]!

第5話「姫の使者」

フィアナ姫の侍女ナタが、姫からの手紙を持って館をおとずれる。第1王子の刺客が来襲!

第6話「[illegible]」

突如、館に現れた[illegible]たち。[illegible]侵入者たちをさし向けた、[illegible]の目的は何?

第7話「フィアナ」

ついにフィアナ姫が刻命館にやってくる。その後を追って、[illegible]が館に踏みこむ!

㊙スクープをキャッチ!!

ブロック崩しの歴史を覆す驚異のゲーム『さるかにハムぞう』のシステムが刻一刻と見え始めてきたぞ！　今回はビッグな声優さん情報と、新キャラクターの怪しい２人を徹底的に大紹介!!　発売日はまだ未定だけど、今から期待に胸を膨らましていてね～❤

©メディアワークス　イラスト／風上旬　※画面は開発中のものです

キャラクターボイスCVに

國府田マリ子さん❤が出演決定

さるばどるの報告書　その1

なんとあの國府田マリ子さんが『さるかにハムぞう』に主演することが決定！　國府田さんといえば、『女神天国』のリリス役や『ツインビー』のマドカ役などのかわいい声でお馴染みだよね。このゲームでは「ぞう子」役を演じ、デモ画面でもゲームの説明などをかわいらしく演じてくれちゃうぞ。彼女の熱演に期待しよう❤

▲國府田マリ子さんといえば、アニメやラジオでも大活躍中の人気声優さん。しかし彼女はぞう子がどんなキャラだか知っているんだろうか…？

さるばどるの報告書　その2

新たに解ったシステムを紹介しよう。ボールキャラが下に落ちると気絶して、数秒間操作不能になってしまうのだ。しかし、その時にボタンを連打する事によって、ゾウ子やカニ夫がボールキャラをビシビシ叩いたり踏んだりして、早く復活させることができるぞ。

◀落ちたボールの側にレバー操作で近づきボタンを連打すると……。

▶叩いたり踏んだりしてボールキャラを復活させようとする。その姿が超かわいい❤

さるばどるの報告書　その3

今はやりのパソコン通信で、この「さるかにハムぞう」が話題になっている。しかもゲームの話題としてではなく、ペットフォーラム（動物のコーナー）でなのだ。どうやら「はむらび」のかわいらしさと、「さるかにハムぞう」のタイトル名がこのコーナーの人たちの関心をかっているらしい……

さるかにハムぞう

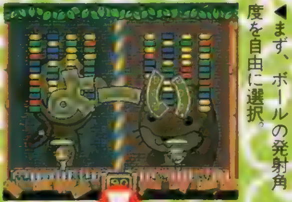
ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

さるかにハムぞう

見えてきたシステムをチェ～ック♥

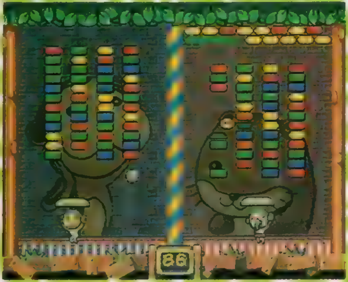
チェック1 勝負のかけひきはスタートの時から

スタートの時はボールの発射角度をL・Rボタンによって自由に変えることができる。これによってスタート時のかけひきが面白くなっているのだ。キミはたくさんのブロックを消して、一気に勝負を決める派、それともコツコツ派？



▲まず、ボールの発射角度を自由に選択。

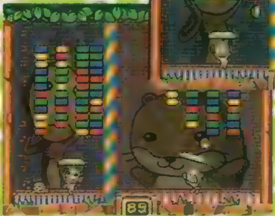
▲「どん」の合図と共にボールが発射。ブロックの間にうまく入れて、たくさん消すのも1つの戦法。



◀まじきりアタックはパドルにボールが当たらないとおきないので、ボールが上の方に行きすぎるのは危険。

チェック2 パドル操作でボールを調整

ボールを発射した後はL・Rボタンでパドル操作が可能（ピンボールのように）。これによって、ボールの反射角度を自由に変化させることや、ボールに勢いをつけることもできて面白さが一層増しているのだ。また、L・Rボタンを同時に押すことで、パドルキャラはジャンプもするぞ。ブロックがキャラの近くに落ちてきた時にはジャンプをして、パドルとブロックの距離を縮めてバンバンボールをぶつけてブロックを消そう。

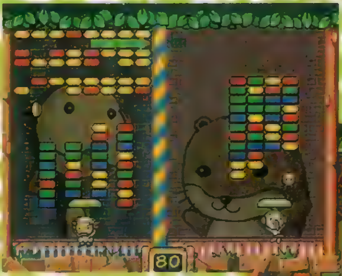


◀▲パドルを右や左に傾けて自分の思った方向にボールを打ち分けられるのが斬新！

◀パドル操作に慣れてきたらボールを勢いよく打ちつけることも簡単に出来るハズ。

チェック3 キャラパターンの多さは天下一品

ボールキャラは、勢いよく壁にぶつかったり、下に落ちた時などは痛がったり、潰れたりといろいろなグラフィックパターンがある。特に注意して見てほしいのがマイキャラとなるぞう子とカニ夫の2人。この2人の動きは見ているだけでも楽しくなるくらいキャラパターンが多いのだ。戦いが有利になれば笑ったり、不利になったらこまった顔をしたりと面白い顔や仕草を披露してくれるぞ。また、まだ決定されていないが読者募集した勝利ポーズもどんな動きを見せてくれるのか楽しみなところだよね。



◀▼ゲームのシステムで✚キーを下に入れると上方からブロックが降ってくる。この時ぞう子やカニ夫のマイキャラは、じゃがみこんでふんばるようなポーズを見せてくれるぞ。

カニ夫のプロフィール

㈱さるかにプロダクション社長。理由あって現在カニ。着ぐるみを脱げばけっこう渋めのナイスミドル。好きな飲み屋は「いもたこなんきん」。

ぞう子のプロフィール

運動神経バツグンの彼女は元プロハゴイタ選手。一大決心の末、世界のトップ女優になるために、さるかにプロダクションに入る。

まだまだ謎の多いシステム

上で紹介したゲームシステムはほんの一部で、まだまだたくさんのシステムが隠されている。その中の1つはアイテム。自分が有利になったり、相手側を不利にさせることができるアイテムが存在することは、電撃読者に募集をかけたおじゃまグラフィックからもそのことは分かるはず。新たな情報に期待しよう。

ボールとなるキャラも続々判明!

一人用で遊ぶ時は何人(?)かの中から好きなボールキャラを選び、いろいろなボールキャラと対戦していくことになる。その対戦相手の総数は今のところまだ謎に包まれている。分かりしだい公表していくので続報を楽しみにしていてほしい。今回は先月号でちょこっとしか紹介できなかった新キャラクターのマイケルとローションの2人について詳しく紹介しよう。さらに今回は、華麗にボールに変化するときのアニメーションパターンもご披露しちゃうぞ。

▲自分で選んだ好みのキャラが勝った時は気分壮快!

▼背景のグラフィックもドーンと大きく表示されちゃうのだ。

マイケル

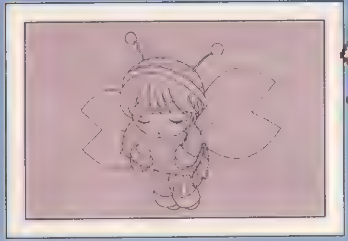
●せいべつ：外人
●ぞくせい：ポポ山在住
●すきなかたさ：4B
●すきな国番号：01

(訳)「オラァ見ただよ…あの山の向こうからオレンジ色の物体が1つ、また1つ…」と息荒く語るマイケルさん。どうやら宇宙人にも会ったらしくそのときの絵を掲げてTV局をまわる。しかし、まったく相手にされない悲しい人なんだそうだ。

ローション

●せいべつ：おんな ●ぞくせい：ようせい
●すきなねむり：パラマウントベット
●すきなじかん：レムすいみん時

森の仲間。もっきん音楽隊のコーラス要員(いびきソプラノ担当)。いつも寝ている彼女だが、そのいびきはやがて世界が歌いだすほどのキレイな唱声。



[illegible]

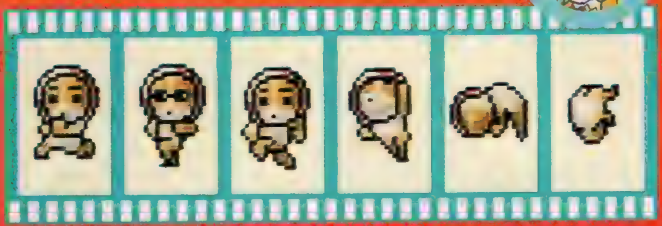
くろまくスパイ団co.ltd所属の敏腕スパイ。映画「さるかにハムぞう」の情報を探るべく、さるかにプロダクションに潜入する。

はむらびの場合

まわし車が大好きなスパイ2号のはむらび。何をスパイするのか実はよく分かっていない。しかもスパイ自体何だか分かっていない。

内田の場合

自称宇宙スパイの彼は、宇宙に行くために様々な装備品を集めている。現在金魚ばちとLPガス(業務用)の2点を入手した。



もっきんねこの場合

映画「さるかにハムぞう」の音楽担当として呼ばれた。スパイ団とはなんの関係もなく、いつも陽気にもっきんをたたいている。

次号、超ド級スペシャル情報を大公開!

※なお次号の内容は見出しと変わる場合があったりして……(笑)

美しいムービーに思わずため息…

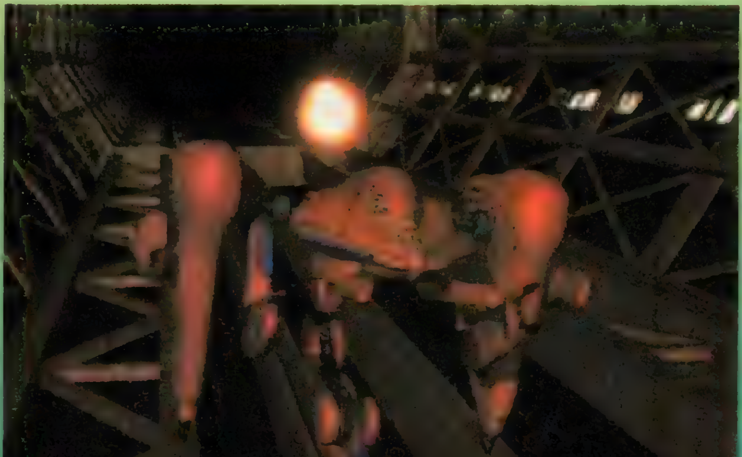
『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズを生み出したGENKＩが、自信を持ってPSユーザーに贈る『ベルトロガー９』。多彩なトラップがひしめく地形の中、群がる敵をバリバリ撃ちまくる爽快さは、ちょっと遊ぶとやみつきになってしまいそうだ。そんな注目ゲームの最新情報が届いたので、ドーンと紹介することにしよう。

BELTLOGGER9

注目3DACTの最新情報を大紹介!!

BELTLOGGER9
ベルトロガー９

ジャンル	3D・STG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		



画面構成もさらにかっこよくなったのだ

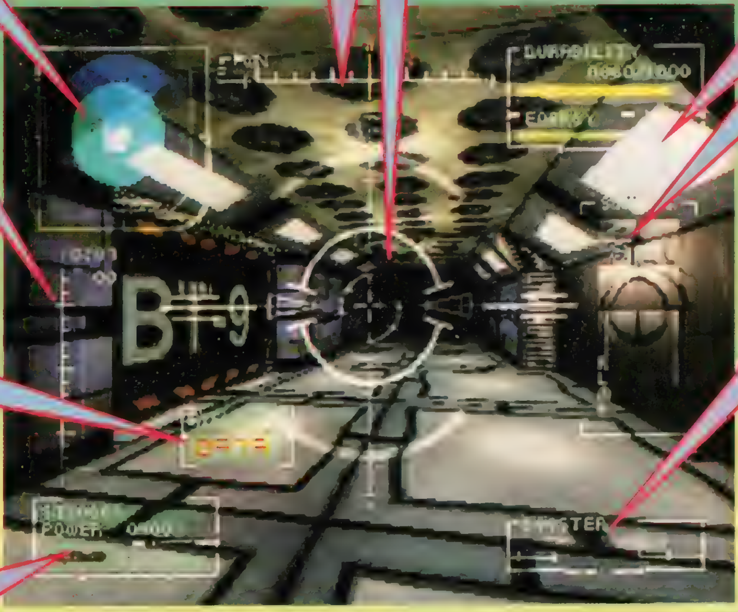
このＳＴＧは自機のコックピット視点で展開するので、画面にはたくさんの計器類が表示されている。これらの計器類は、単にゲーム画面をかっこよくするだけではなく、便利な情報を逐一プレイヤーに伝えてくれる重要な役割も担っているぞ。これらの計器類も、前に紹介したものから色々と改良が加えられているので、この機会にチェックしておこう。

自機レーダー
自機の周囲の状況を映し出す高性能レーダー。自機に接近してきた敵はここで確認できるので、常に注意を払っておくといいぞ。

方位表示
ここをチェックすれば、自機が向いている方角を知ることができる。この計器があるおかげで、いちいちマップ画面を呼び出さなくても、方角確認ができるのだ。

照準表示
所持している武器の照準を表していて、照準のデザインはそれぞれの武器よって異なる。ここで敵を捕らえると、照準は敵の動きを自動追尾するようになるぞ。

自機損傷状況
下のゲージは自機のエネルギー、上のゲージは自機の耐久力を表している。エネルギーゲージはダメージを受けると減少し、これがゼロになるとゲームオーバーだ。耐久力ゲージ共々、特定のアイテムで回復できるぞ。常にチェックしておこう！



マップ上の座標ゲージ
自機の位置している場所の高度を確認できる。どの程度高い層にいるのか把握しておくと、マップを移動するときにとても便利なのだ。

残り弾数
自機が装備できる武器は、基本的に使用できる弾数に制限がある。無駄撃ちを控えると共に、残り弾数にもこまめに目を向けておこう。

使用中の武器
所持している武器のどれを使うかは、ゲーム中に自由に変更できる。現在装備してる武器はここに表示されるので、とてもわかりやすいのだ。

所持アイテム
自機が現在所有している拡張アイテムの中で、装備しているものを表示している部分。もちろん所持アイテムは特定のボタンで切り換えられる。この〝使用中のアイテム〟表示を見ながらならストレスのない、快適なプレイが楽しめるハズだ。

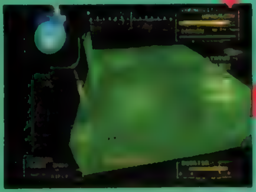
ジャンプゲージ
ジャンプボタンを押すとゲージが増えていって、ボタンを放すとゲージは減っていく。このゲージがいっぱいになるオーバーヒートになったことを表していて（〝ピー〟っと効果音も鳴る）、この状態ではジャンプパワーが出力できなくなる。

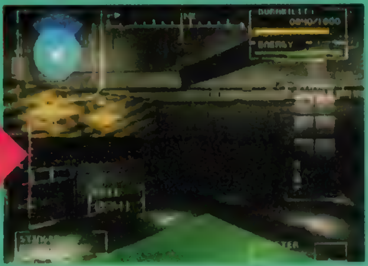
自機を使いこなして、数々のピンチを切り抜けよ！

① 足場をミスなく登るには？

ゲーム中には、足場を使って上に登ったり谷間を越えたりする場面が次々と登場する。こんなときに、視点を前に向けたままジャンプを行うと、自機が着地する場所がとてもわかりづらくなってしまう。そこで、ジャンプする前後に視点変更を上手に活用するようにすれば、より簡単に攻略を進めることができるぞ。

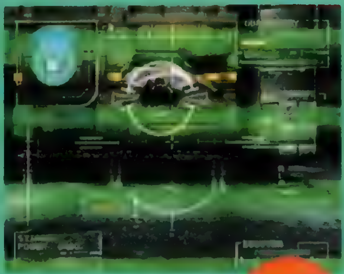
▲まず、最初に視点を下の方に向けよう。


▲この視点でジャンプすれば、足もとも確認しやすいのだ。


▲足場に着地したら、視点を正面方向にもどす。こうやれば、足を踏みはずす可能性も激減だね。

② 敵を的確に撃破せよ

▲敵が攻撃してくるようなら、平行移動すべし。



▲バリアは、相手の攻撃を防げるので超便利。

自機に襲いかかってくる敵キャラはとても利口なので、力押しで攻撃しまくるだけでは、大ダメージを受けてしまう。このゲームでは回避という概念も重要なバランスになっているので、飽きにくい戦闘を楽しむことができるのだ。敵を視界に捉えながら回避するには、平行移動と、バリア（攻撃と同時に行うことはできない）を使う方法の２通りがある。これらを使いこなすことがこのゲームのポイント。

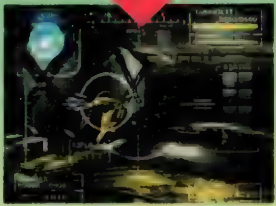
©GENKI 1996

ココが見所①

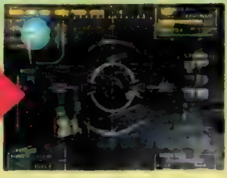
凝りに凝った敵キャラの動き

プレイヤーを苦しめる敵キャラは、メカニカルかつ奇抜なデザインのものばかりで、そのリアクションもじつにさまざまだ。これらの敵の動作1つ1つも丁寧に作られているので、ゲーム中にその辺りを観察しているだけでも、楽しめること請け合いだ。

敵キャラたちは、こちらから攻撃することによって防御体制をとったりするし、自機に攻撃を試みてから周囲を動きまわってプレイヤーの隙を伺うなど、とても自然な反応ぶりを見せてくれる。これなら、敵との戦闘の駆け引きには、かなり期待してよさそう?



◀▲こっちに向かってちょっかいを出したと思ったら、周囲を高速で逃げまくる。狙い撃ちするのが大変なのだ。



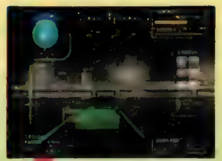
◀▲破壊された敵は床に倒れ、こっぱみじんに砕け散る。

▲この敵キャラは、扇風機のハネのようにグルグル回りながら迫ってくるぞ。

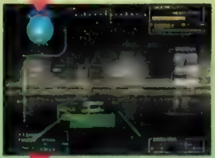
ココが見所②

地形や足場にも困難がいっぱい

新しいバージョンのCDが届くたびに新たなトラップやシカケが追加されて、地形もどんどん賑やかになっているぞ。これらはジャンプなどで移動するときに利用できるものから、特定のスイッチを押すなどの操作をしないと作動しない楽しいものまで、じつに多彩。4月号で読者のみんなに募集をかけた"シカケのアイデア"もたくさんゲームに盛り込まれる予定なので、応募した人はお楽しみに!

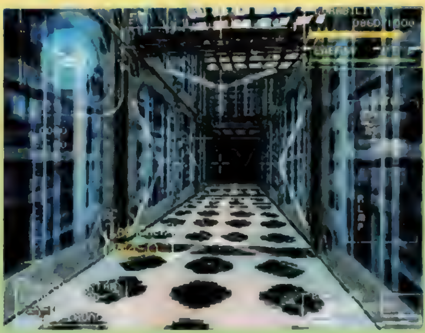


▲さぁ、これからどうしようと思っていると…。



▲向こうから、プレート状の足場が近づいてくる。

▶この足場に飛び乗れば、そのまま地形の向こう側まで移動できちゃうって訳だね。



◀▲壁と壁を結ぶ柱や照明装置など、地形にはオブジェクトもいっぱいだぞ。

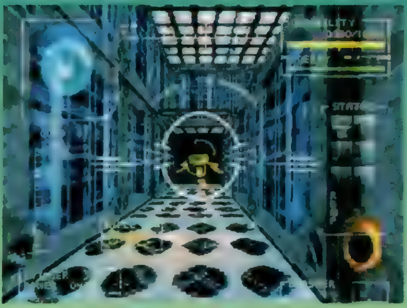
▲床の一部に隙間があり、そこから先へ進めるなんて場所も…。

◀半透明の壁もいたるところに登場。壁ごしに、向こう側の様子を見渡すことができるのだ。

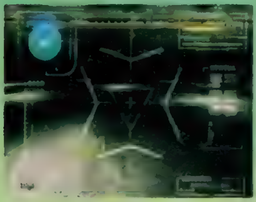
ココが見所③ メカマニアも満足の充実した装備の数々

武器をうまく使い分けるべし

ゲームを進めると、新しい武器を入手することができる。武器は種類も豊富で、それぞれが画面効果や破壊力、そして特徴もさまざまなので、状況に応じて使い分けながら攻略するようにしよう。どの武器も使っていて気持ちいいぞ。



▲最初から装備されているバルカン系の武器。画面に表示される弾のデザインも、武器ごとに違うぞ。

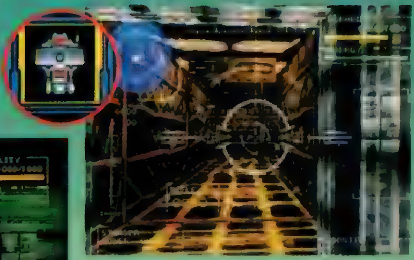


▲選択した武器によって、照準のデザインも異なるのだ。

▲武器の照準は、普段は画面中央に自動的にもどる。

▲接近時に威力を発揮する武器を使用。迫ってきたザコも一瞬にして破壊されてしまうのだ。

アイテムで環境を改善



▲アイテムのおかげで、レーダーの表示範囲が広がっている。

◀真っ暗のステージも、暗視スコープを使えばバッチリ。

自機をパワーUPさせよう!

ゲーム中に入手できるものは武器や回復系のアイテムだけではなく、自機をパワーアップさせる貴重なアイテムもある。これらは、使用すると自機のパラメーターをアップさせるものと、自機の改造に使えるパーツ系の2種類があるぞ。強化アイテムを探しまくって、自機をバリバリにパワーアップさせよう。

◀自機をどんどん強化せよ。

▶入手した強化アイテムもフル活用だ。

ゲームオーバー画面も大迫力!!

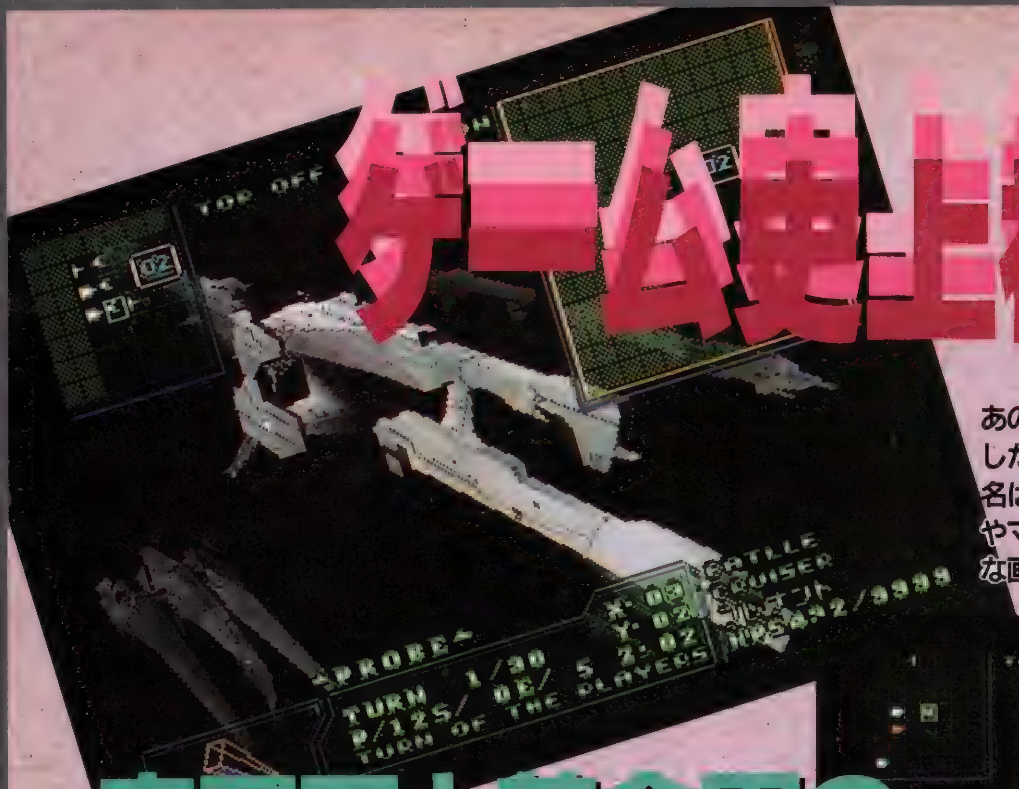
◀▲ダメージを受け過ぎると、自機が破壊されてゲームオーバーに…。この時には、それ専用にビジュアルが用意されているぞ。あまり見たくないシーンながらカッコいい!

『ベルトロガー9』の世界を盛り上げるノリノリのサウンド

これだけハイクオリティなグラフィックを見せられると、やっぱり音楽にも期待してしまうよね。『ベルトロガー9』では、厳選されたメンバーによって結成されたグループ"YUKI"がサウンド全面を担当しているぞ。オーケストラとハードロックの融合、そしてそこに独自のセンスが加味された"ハード・ギター・コンチェルト"というコンセプトのもとに、目下サウンド作りは進行中。サウンドプロデューサーからも「"YUKI"が繰り広げる『ベルトロガー9』への挑戦を、ぜひ正面から受け止めてほしい」とのコメントが寄せられているぞ。既存の音楽とは一線を画した独特のサウンドによって、ゲームの迫力や緊迫感がどう盛り上げられるのか、本当に楽しみだ。

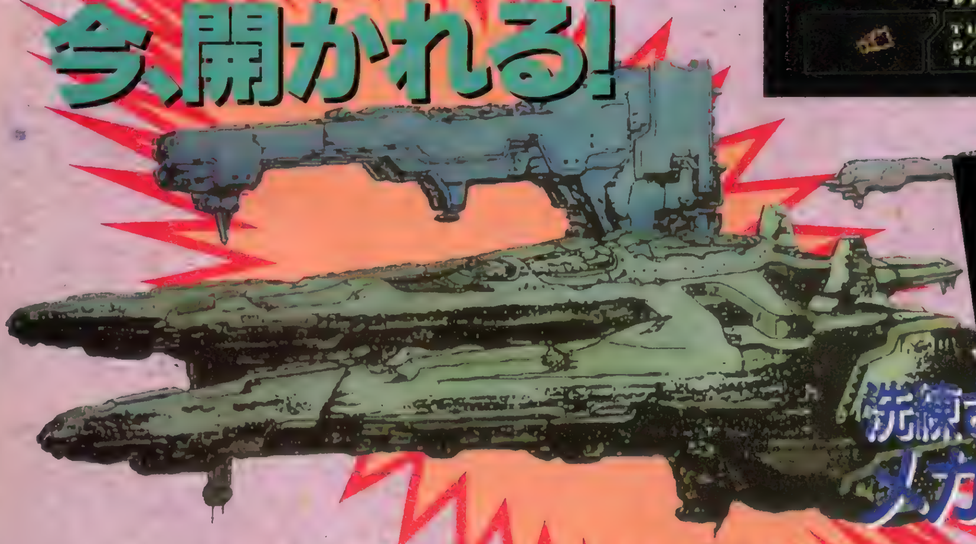
◀ゲームを彩る音楽作成を担当する"YUKI"のメンバー。その作品を早く聴いてみたいね。

ゲーム史上初の完全



あのバンダイが宇宙空間での戦闘を題材にした本格派オリジナルSLGを開発。その名は『オウバードフォース(仮)』。ユニットやマップをフルポリゴンで構成した画期的な画面はSLGファンならずとも必見だ！

帝国軍と革命軍の熾烈な戦いの幕が今､開かれる!



洗練されたメカニックデザイン

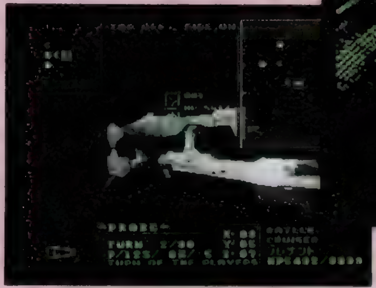
オウバードフォース(仮)

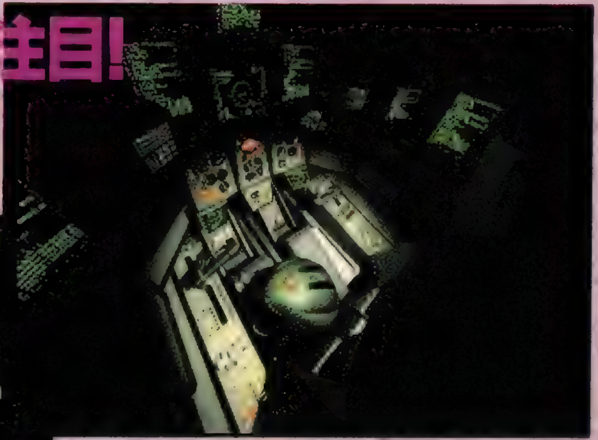
 ©BANDAI 1996

3D空間SLG発動!!

★本格SLG+αの要素にも注目!

ポリゴンならではの立体空間を利用して、前後左右はもちろん上下までもをフィールドにした、リアルな宇宙空間での戦闘が展開される戦術級ＳＬＧ。プレイヤーは、宇宙艦隊の司令官となり艦隊を編成したり、武装を強化したりして、仲間とともに敵の艦隊を打ち破り、最終目的の達成を目指すのだ。壮大なストーリーにそって30種類以上ものミッションが用意されているので遊びごたえも十分だぞ！ しかも登場するキャラクターをミッションごとに育成することも可能。つまりキミの指令によって好きなキャラクターをエースパイロットに育て上げることもできるんだから、このゲームは艦隊の戦術級ＳＬＧだけでなく育成ＳＬＧとしての要素も組み込まれているのだ。





◀▲パイロットの選択画面では背景にコックピットを思わせる映像が表示されるぞ。重く薄暗い雰囲気が戦艦の臨場感を出している。

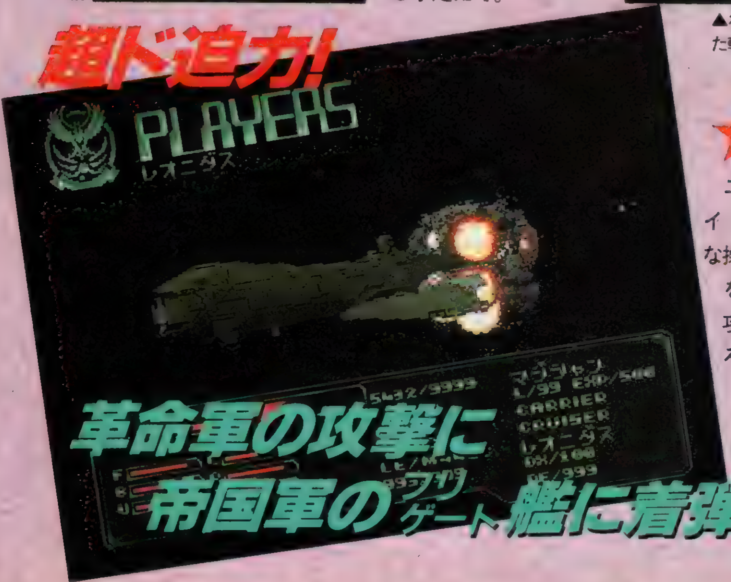
★フルポリゴンで構成されたグラフィックがイカス!!

登場するユニットやマップは全てポリゴンによって表現されているので、カメラアングルを変化させたりすることはもちろん、移動時の演出やユニットの武装位置、戦闘の演出など、視覚的に感じとれるようになっているのだ。また、ユニットの数々にも注目！ 大型戦艦から戦闘機、モビルスーツまでも登場する予定だぞ。

▶ときには彗星をバックに戦うことも。逆光が超イカス。

▲ポリゴンならではの立体感と重量感をもった軌道ステーションは超ド迫力の映像!!

超ド迫力!



革命軍の攻撃に帝国軍のフリゲート艦に着弾!!

★ゲームの流れは本格派

ユニットの移動はマップ画面とトップ・サイドの２つのレーダーで、３Ｄ空間でも快適な操作が可能。移動後は方向転回をして位置を決めるといった感じになっている。一方、攻撃には精密射撃や乱射、集中砲火などいろいろな選択ができるのも見逃せない。

◀これが革命軍オウバードフォースの掲げる旗だ。

オウバードフォース(仮)

ジャンル	戦術級ＳＬＧ	価格	未定
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

水無月ありす

ミスカトニック学園中等部に通う14歳の女の子。自分では普通の子だと思っているいるらしいが、他人にはとても変わった子に見えるらしい。その原因となっているのが特技のコンピュータいじりと趣味のゲーム。コンピュータの方はインターネットはもちろん、仮想電脳空間〝サイバーランド〟にも自由に出入りしている。麗奈と樹莉とは小さい頃からの友だちで、最近３人は秘密の遊びにハマっているようで……。（CV：浅田葉子）

3人のヒロインたちを

ありすと同級生で、同じく14歳。歳の割には大人びて見え、最初に見た人は高校生だと思うらしい。華僑の豪商の娘で、性格はワガママで、少々ガサツな面もある。ゲームもけっこうやる方で、対戦格闘モノが好み。現実世界でも格闘技が好きで、中国拳法を子供のころからたしなんでいて、その腕はなかなかのもの。ただし、本人は本当はプロレスの方が好きで、プロレスをやりたかったらしいのだが……。（CV：荒木香恵）

鳳 麗奈

©1996 GLAMS,INC.

ありす、麗奈とは幼稚園のころからの友だちで、同じくミスカトニック学園中等部に通う。小学生のころから、身長もプロポーションもほとんど成長していない。麗奈などはそのことをいろいろとからかうらしいが、本人はほとんど気にしていないらしい。極端に惚れっぽく、カッコイイ男を見ると、すぐに舞い上がる。特に特技というものはないが、時々意表を突く行動を見せる。ゲームは落ちモノが好み。　　(CV：宮村優子)

八神樹莉

独占チェック!!

あの千葉麗子プロデュース!
極めのギャルベンチャー!!

プレイヤーを飽きさせないテンポのいいストーリー！　全編しゃべりっぱなしのフルボイス！　コロコロと変わる豊富な表情パターン！　極めのシーンではフルスケールアニメーション！　3Dポリゴンによる大迫力戦闘シーン！　近未来の東京に創られた仮想現実空間"サイバーランド"を舞台に繰り広げられる、3人のヒロインたちの愛と冒険に満ちたアドベンチャーストーリー。今回は、この新ジャンル"ギャルベンチャー"『ありす イン サイバーランド』に登場するヒロインたちを堂々と独占紹介！　ラジオドラマや、OVAなどのいろいろなメディアミックス展開も動き始めていて、要注意度NO.1だ！

ありす イン サイバーランド

ありす イン サイバーランド

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

超スクープ

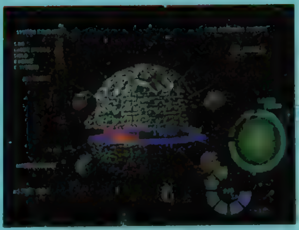
最新画面写真入手!!

DEATH WING

360°すべての方位に広がる大宇宙。そんな広大な空間で、決死の飛行バトルが繰り広げられようとしている。注目度上昇中のスペース3D・STGも開発は順調に進行中だ。

見たこともないステージが次々と登場する3D·STG

先月号で衝撃的なデビューを飾った『DEATH WING』。3D空間のどちらにでも進めてしまう斬新な設定、その中で破壊目標を探し出す興味深い展開、そしてシンプルな中にカッコよさが秘められたグラフィックなどで、早くも読者の注目を集め始めている。開発は急ピッチで進められていて、今月は先月よりもさらに磨きのかかったバージョンのCDが編集部に届けられているぞ。そこで、未公開だったステージを中心に、最新画面をジックリと見ていくことにしよう。

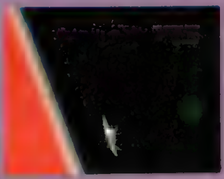


◀どのステージも、ピンチと緊張の連続なのだ。

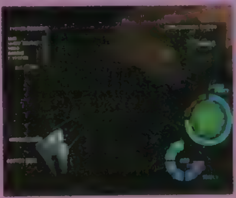
◀舞台は現代。今、宇宙で何かが起ころうとしていた…。

3種類の視点がさらにバージョンアップ

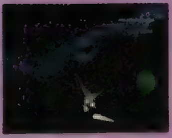
ゲーム中には3種類の視点が用意されていて、それぞれの特徴を活かして攻略状況に合わせた使い分けもポイントになっている。ここまでは先月号でも伝えた通りだけれども、画面写真をよく見てみると、自機を後方から見た視点などで微妙に視点の角度が違っているのに気づくはずだ。自機のカッコよさをさらに引き出すために、こんな細かいところでも着々と改良が行われているんだね。特に後方視点でプレイするときには自機の挙動にも注目。傾き方がすごくリアルなのだ。



◀この視点は視界が広いのが特徴。



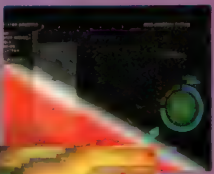
◀計器類を見るならこの視点で。



▶視点の角度が前号とは異なる。

爽快プレイでレッツ·ゴー

障害物などに接触すると大ダメージを受けるけど、ギリギリまで寄らないと任務遂行が難しいシーンも多い。特に、背景の障害物は接近するほどスクロールも早くなるので、ギリギリを通ると迫力もかなりのものだ。武器でバリバリと撃ちまくる気持ちよさも加わって、実に爽快な気分でプレイを楽しめるぞ。障害物に気を取られると敵の攻撃に思わぬ不覚をとるので要注意。



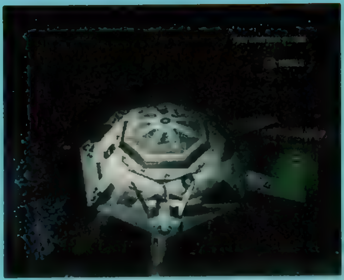
▶スピード感もなかなか。

◀撃破した瞬間は最高の気分。

プレイヤーを待ち受ける序盤ステージをチェックせよ

ステージ1-1 巨大要塞を目指せ

最初からいきなり大迫力のステージでゲームが始まるので、驚いてしまう。ここでは、巨大要塞の破壊が目的になっていて、これを達成しない限りはいくらザコを破壊してもクリアできない。さらに敵の要塞はシールドジェネレータでバリアを張っているので、狙うポイントをよく考えないと、まったく歯が立たないだろう。

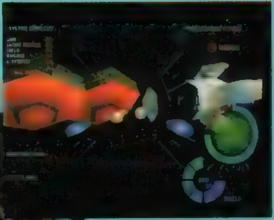


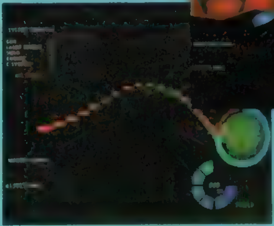
▲宇宙空間に浮かぶ要塞。数カ所を破壊することができるぞ。

ステージ2-2 ガス帯を竜が走る!

宇宙に充満したガス帯を背景に、イナズマが時々光っているのが印象深い。ガスの海には、竜型ロボットが飛翔していて、ウネウネした体には接触させられやすい。バリバリと攻撃してあげよう。

▼ガスの海を縦横無尽に泳ぐ竜型ロボット。ウネウネした感じが、いい味を出している。





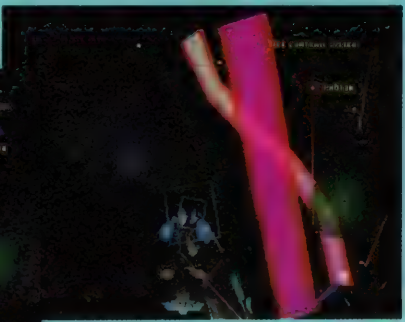
▲竜型ロボットは、各パーツにダメージを与えられるので、攻撃のしがいもあるのだ。

©サイバーテック・デザイン

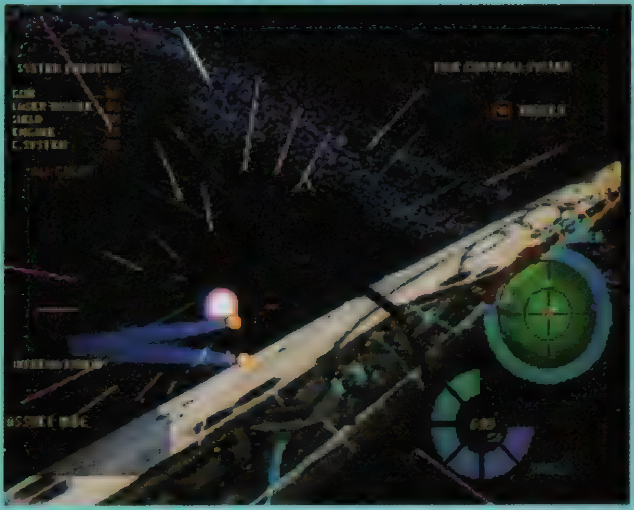
ステージ2－1　巨大な戦艦がプレイヤーの行く手をはばむ!

雰囲気は1－1と同じだけれども、ここでは恐ろしく巨大な戦艦を相手にすることになる。戦艦の巨大さもスゴいけれど、攻撃のスケールもかなり大掛かりなものが多い。今の段階でさえ相当に恐ろしい相手なので、開発が進むにつれてさらに攻撃バリエーションが増えるとなると背筋に寒気が走るほどだ。ちなみに、この戦艦も各パーツごとに別々に破壊することができるぞ。

▼照準があったら、ホーミングレーザーなどを積極的に使っていこう。速攻命だ



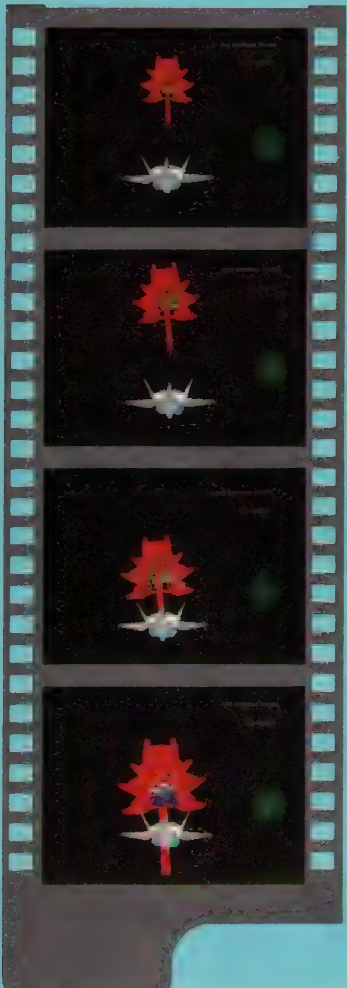
▲巨大戦艦の放つ極太レーザーは脅威。接触すると痛いので、注意が必要だ。



▲この戦艦は、その全貌を一度に見渡しきれないほど超巨大。宇宙空間ならではのものすごいスケールだ。視点を変化させて大きさを堪能してみるのもいいかも。

今号初公開

ステージ3－3　中盤最強の敵がいよいよ登場



ゲームも中盤に差し掛かった3－3で、プレイヤーは2台めの巨大戦艦と遭遇することになる。今までの登場キャラとは一線を画した生物的なデザインに驚いていると、怒涛のような攻撃をしかけてくるぞ。この辺りのビックリするシーンは、ぜひ実際のプレイで確かめてほしいな。

ここがポイント

照準に注目

◀照準のマーカーが発生したら、即座にホーミング系の武器を使うこと。モタモタしているとチャンスを失ってしまう。

敵の位置に注意

▶敵との接触は絶対に避けたいので、敵の真横ギリギリを通り抜けるようなコースをとろう。慣れれば簡単だぞ。

◀レーザーなどに注意していれば、戦艦のひそんでいる場所はすぐに分かるはず。返り撃ちに会わないように気合を入れて攻略しよう。

宇宙戦艦を発見!

▲宇宙戦艦の赤色になっている部分は、新たにテクスチャマッピングが施される予定。今後の開発状況にも目が離せないぞ。

DEATH WING
デスウィング

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800予定
メーカー	サイバーテック・デザイン	対応周辺機器	アナログジョイスティック対応
発売日	9月20日予定		

KONAMI
狙え、世界新記録！目指せ、全種目制覇！
プレイステーション用ソフト
ATLANTA OLYMPIC GAMES
ハイパーオリンピック
イン アトランタ
アトランタ オリンピック 公式ライセンス商品（JAL-36）
©1996 KONAMI
画面は開発中のものです。
6月28日発売
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）
好記録を狙って、もっとエキサイティング!!
他のソフトにも使える強い味方! コナミオリジナル PS用コントローラ
ハイパースティック
HYPERSTICK™
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
同時発売!
メーカー希望小売価格4,500円（税別）
プレイステーション用ソフト
「ハイパー オリンピック イン アトランタ」
オフィシャルガイド 同時発売!
オリンピックイヤーの今年一番の注目スポーツゲームの完全ガイドブック。全11種目で、好記録を出すためのテクニックを完全網羅！
発売日：6月28日／予価：1,000円（税込）／体裁：A5判・128頁・オールカラー
発行：コナミ株式会社／発売：新紀元社 ©1996 KONAMI
大好評につきワンモアチャンス・キャンペーン継続決定!!
コナミ プレイステーションソフトが、もう一枚当たる!
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

KONAMI

PlayStation

世界記録をぬりかえろ!!

全国規模でイベント開催!

参加者募集中!

店頭の応募ハガキで
急いでエントリーしよう!!

向かうところ敵なしのキミ、世界記録続出のキミ。その実力を試すときが来た! まずは全国9ケ所の地区予選に応募しよう。ここで勝ち抜くと東京の決勝大会に出場できる。全国の強豪アスリートがキミのエントリーを待っているぞ!!

応募方法

店頭にある応募ハガキに必要事項を記入し、50円切手を貼ってお送りください。また官製ハガキでも応募できます。住所、氏名、生年月日、性別、職業または学年、TEL、参加希望地区(1カ所)を明記の上、販売店の印を必ずもらって、下記の実施運営事務局にお送りください。厳正な抽選の上、地区予選出場者を決定いたします。出場者の発表は参加証の送付をもってかえさせていただきます。

〒107-91　東京都港区赤坂郵便局私書箱118号
コナミキャンペーンイベント「世界記録をぬりかえろ!!」
全国大会実施運営事務局 行

注)
- 応募ハガキ・官製ハガキに販売店印の無いものは無効となります。
- 店頭にて印があるか必ずご確認ください。もしない場合は、販売店の方にお申し出ください。
- 18歳未満の方は必ず保護者の署名と捺印が必要となります。

応募期間

1996年 6月1日(土)～7月1日(月)
(当日消印有効)

地区予選開催日

札幌 7/13(土)	仙台 7/14(日)	広島 7/20(土)
大阪 7/21(日)	高松 7/22(月)	名古屋 7/23(火)
金沢 7/25(木)	福岡 7/27(土)	東京 8 / 3(土)

※東京は13時～15時、それ以外は15時～17時
※会場は応募ハガキつき申込用紙をご覧ください。

決勝大会

1996年 8月3日(土) 15時～17時
会場：東京・渋谷BEAMホール
('96コナミときめきティーンの栗林みえちゃんも応援にかけつけるぞ。)

決勝大会賞品

金メダリスト
シドニーペア旅行+賞金50万円、ほか
銀メダリスト
長野ペア旅行+賞金10万円、ほか
銅メダリスト
旅行券5万円分、ほか

'96コナミときめきティーン
栗林 みえ

大会概要

■各地区予選の参加者は96名を予定。■地区予選の上位入賞者は東京で行われる決勝大会に出場。■競技種目、種目数に関しては地区予選・決勝大会ともに開催時に発表いたします。■競技はコナミの「ハイパースティック」を使用して行われます。■地区予選・決勝大会ともにトーナメント方式で競技を行います。■決勝大会の優勝者、準優勝者、3位の方には、コナミのゲームソフトと豪華賞品をさしあげます。■世界記録をぬりかえた方には、コナミオリジナル世界記録認定証をさしあげます。■参加者全員にもれなくオリジナルグッズをプレゼントいたします。
※詳しくは店頭の応募ハガキつき申込用紙をご覧下さい。

[大会に関するお問い合わせ] 実施運営事務局TEL.03-3588-0966 (受付時間：月～金10時～18時/土・日・祝日を除く)　主催：コナミ株式会社

※詳しくは、商品に入っているチャンスカードの応募方法をご覧ください。※「ときめきメモリアル ～forever with you～」初回限定版は、ワンモアチャンスキャンペーンの希望ソフト賞品対象外とさせていただきます。賞品は通常版のみとなりますので、あらかじめご了承ください。

※締切日が平成8年3月31日となっているチャンスカードも継続して使用できます。

キャンペーン期間
平成8年9月30日まで(当日消印有効)

最新情報は
コナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277　大阪 06(455)0477
毎月第2・4月曜内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

「エンジェルのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい！

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社エンジェル(東京企画室)
東京都台東区寿1-5-9 盛光伸光ビル 〒111
●株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。

画報 プレイステーション PlayStation G

Gのことなら、何だって知りたい!
そんな人のためのGコーナー!
教えましょう!─全てのことを
見れば見るほど、読めば読むほど
G魂が爆裂超特大噴射!

★今号のタイトル★

卒業クロスワールド
ノエル
新フォーチュン・クエスト
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
同級生麻雀
アイドル雀士スーチーパイⅡ
ウェディングピーチ
魔法少女ファンシーCoCo
CRW
エンジェルグラフィティ

イラスト／さいとうつかさ

高校最後の夏休み、夢に向かっての第一歩をふみ出そう!

卒業 クロスワールド

卒業
～クロスワールド

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月14日(発売中)		

気になるあの子と仲良くなるための方法を徹底伝授!!

自分の夢を叶えることは、決して楽なことではない。でも、誰かがそばで支えてくれれば……。しかも、その誰かが可愛い女の子だったら？　きっと、夢は限りなく現実に近づくことになるだろう。『卒業～クロスワールド』は、そんなことを感じさせてくれるAVGだ。今回は登場する女の子たちの出現しやすい場所、イベント発生条件をメインに、このゲームの攻略法をどど～んとお送りするぞ。夢を現実にするため、そして大事な誰かを見つけるためにがんばろう！

◀夢を叶えるために女の子が主人公に協力してくれるのだ。

▼イベントだけでなく、女の子との会話もゲームの楽しみのひとつなのだ。

主人公・新城隼人。夢、空を飛ぶこと

「空はすばらしいぞ。空には、陸の上のつまらんわだかまりも矛盾も、なにもない。おまえも早く大きくなれ。そして俺についてこい……」少年の父は口癖のようにそういっていた。父の職業はアクロバットパイロット。大空を美しく、力強く駆けていた人物だった。そんな父は、もういない。飛行中のアクシデントで、彼の愛した空のその彼方に逝ってしまった。その時から、少年の夢が生まれた。「いつか親父と同じ空を飛びたい。親父の残した言葉がどういう意味なのか、それを知りたい……」そんな夢を持つ少年の名は新城隼人。夏休みを利用して、アウトドアショップを経営する叔父を手伝うために、横浜中区にやってきた高校3年生だ。彼はまだ、ここで待つ運命的な出会いに気づいていない——。

▶紙飛行機に夢を乗せ空へと放つ。この紙飛行機が、新たな出会いのきっかけになる

Check Point 1　女の子たちとの出会いは、町を歩いて作り出せ!!

このゲームでは、女の子の方から会いに来てくれることはまずない。自分から探さなくては会えないのだ。女の子たちは自分のスケジュールにあわせて生活しているので、それさえわかれば目当ての女の子に会うことは難しくないぞ。

◀その後、エリア内で行きたいスポットを選ぶわけだ。

▶まずは中区のマップ上で、行きたいエリアを選択する。

▶で、目的地に到達。女の子がいれば会話が始まるのだ。

©1995, 1996 M2／SOFIX／イースリースタッフ　イースリースタッフは株式会社ハーティロビンの商標です。　イラスト／四季童子

Check Point 2 好感度を上げて女の子のハートをガッチリキャッチ!!

◉好感度はどうやって上げる?

ゲーム進行のカギとなる好感度は、基本的に女の子と会話すればアップする。見たり考えたりというコマンドを実行することでアップする場合もあるので、女の子と出会ったらひとまずコマンドは総当たりしておこう。ただ、同じ場所で同じ会話を繰り返しても好感度は上がらないぞ。覚えておこう。

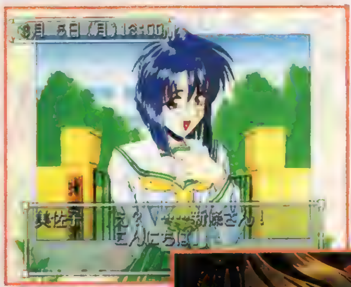
◉好感度とイベントの関係は?

好感度は、イベントの発生に大きなウエイトを占めている。好感度が一定値を超えていないと、たとえ決まった時間に決まった場所に行っても、イベントは発生しないのだ。日頃から、女の子たちの動向をつかんでおき、まめに彼女たちに会いに行って親しくなっておくことが必要なのだ。

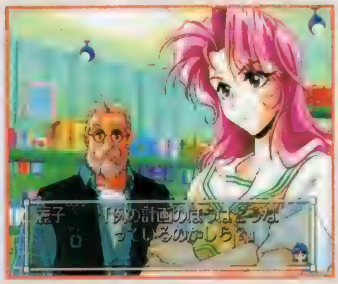
◉その他に好感度の持つ役割は?

好感度が上がっていくと、同じ場所で女の子に会っても、それまでと違う会話をしてくることがある。もちろんこの場合は好感度は上がるぞ。また、好感度の高さ次第でエンディングが変化するキャラもなかにはいるのだ。もちろん、好感度が高いほどいいエンディングになる。当たり前だよね。

この『卒業〜クロスワールド』には好感度という隠しパラメータが存在している。これは「恋愛ＳＬＧ」にもあるように、女の子の主人公に対する好意（どれだけ主人公のことを好きか）を表している。主人公の最終目的は、父親のいた空を飛ぶこと。これを実現するためには女の子の協力が必要になってくる。つまり好感度を上げなければならないのだ。そして好感度が上がればその女の子とはより親密になり、ストーリーが進行していく。なお、ヒロインとなる女の子は、最初から他キャラに比べて好感度が高いので、とうぜん攻略も他のキャラより楽だぞ。



▲最初は厳しい表情の女の子も、打ち解けてくるとまぶしい笑顔を見せてくれる。
▶好感度が高まるとイベントも発生する。どうせプレイするからには見たいよね。



▶高城と叔父さんがなにか相談をしている。2人ともなにも教えてくれないが、実は……。

Check Point 3 目指すは8月25日のビッグイベント!!

一口に空を飛ぶと言っても主人公はただの高校生、初めはそれに関してなんのビジョンもないのだ。そんなわけで悠長にかまえ、高校最後の夏休みを楽しんでいるわけだが、ある日を境にそんな状況も一変する。主人公の居候（いそうろう）するアウトドアショップ、フィールドスケイプの店主でもある叔父さんが、出場を予定していた熱気球競技、フライ・インの大会出場を目前に、過労で倒れてしまうのだ。ここで、熱気球を飛ばすという叔父さんの夢を、主人公が引き継ぐことになる。大会までに万全の態勢を整えなくてはならないぞ。

- オープニング
- ↓
- ヒロインとの出会い
- ↓
- 女の子と仲良くなる期間
- ↓
- デート
- ↓
- 熱気球作成
- ↓
- 熱気球大会
- ↓
- エンディング

あまりにも印象深い、初めての出会い

ゲームを始めると、最初に3つの質問をされる。その答え方でヒロインが決定するのだ。もちろんヒロイン以外の女の子を狙うことも可能なので、安心していいぞ。

◀ヒロインと初めての出会いを果たす。

これがゲームのメインになるのだ

ゲームのメインとなるのがこの部分。基本的には8月5日〜18日までの14日間がこれに当たる。ただ、気球作成中、つまり19日以降も、町を歩き回り、女の子と会えるぞ。

◀結末はこの期間の行動にかかっている

愛しのあの子を一日独り占め♥

8月17日までに、何らかの手段（大体は電話のハズ）で女の子とデートの約束をしていると、18日はまるまるデートになる。美麗なイベントグラフィックがてんこ盛りの、うれしいチャンスなのだ。この日までに、できるだけ好感度を上げておこう。

▲キャラによってデートコースは異なるのだ

大会に出るのはいいが、肝心の熱気球は未完成。本牧の倉庫で、気合いを入れて完成させよう。

夢へのキップは自力でつかみ取れ!!

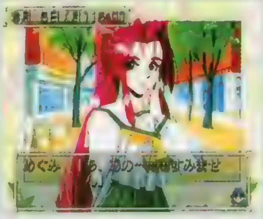
◀でも、休憩も必要だぞ。

そして少年は夢へとはばたく!!

8月25日になるか、熱気球が完成すれば、熱気球大会に突入する。ところがアクシデントが起こり……。あとはプレイしてのお楽しみだ！

【大和撫子、ここに健在!!】
横山めぐみ

『クロスワールド』オリジナルキャラの1人。いまどき珍しい、清楚で控えめ、おしとやかな大和撫子。しかも、本物の巫女さん。まるで古風な日本女性のカガミとも言うべき女の子なのだ。

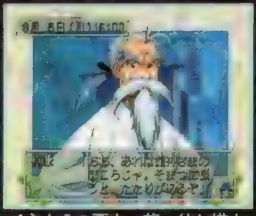


▲彼女には自信が必要。キミの力でなんとかしてあげよう。

攻略のポイント

彼女はとにかく規則正しい生活を送っている。行動半径も狭く、同じ場所にいることが多いので攻略はわりと簡単だろう。攻略にそう深くかかわってくるわけではないが、彼女の祖父、貞兼と主人公の悪友、龍とは設定上のつながりがある。ストーリーをより楽しむためにも、彼らの動向はチェックしておきたい。

▶彼女の祖父。彼に会わないと発生しないイベントもアリ。



◀主人公の悪友、龍。彼と横山の間には何らかの関係が……。

▲「ごめんなさい」が口癖の女の子。そこまで自分を殺さなくてもいいと思うけど……。

横山めぐみ出没場所一覧	
よくいる場所	いる時間
五月雨神社	朝、夜
新元町商店街	夕方
ときどきいる場所	いる時間
高級住宅街	昼
小丸坂	昼
本元町駅前	昼
まれにいる場所	いる日
西川真樹邸	9日
清華女子校	8日
シネマロージュ元町	10、11日
桜町ショッピングモール	11、14、22日
フィールドスケイプ	12、17日
図書館	13、14日
ジュラシックパーラー	17日
長寿庵	17、24日

※好感度によっては出てこない場合もある。

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 神社

発生条件 全日6:00~8:00 五月雨神社

早朝の神社で鳩に餌をやる横山と遭遇。このイベントは、ヒロインが横山の場合のみで、貞兼に会っていなければ発生しない。

▶鳩に話しかける横山。なんだかセリフが[illegible]なんだけど

EVENT 2 商店街

発生条件 全日12:00~17:00 新元町商店街

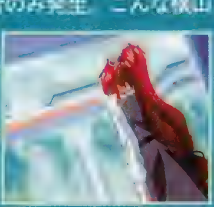
駅前商店街で、ガラの悪いあんちゃんにからまれる横山を発見。助けようとするが……。横山の隠された一面が見られるぞ。

▶本人は嫌がっているが、実は合気道と長刀の達人なのだ。

EVENT 3 ブッキング

発生条件 18日 自動的に発生する

最初に横山、その後安田とデートの約束をしている場合のみ発生。こんな横山は哀しすぎる。できれば見たくないイベントだ。



▶あまりにさびしい横山の後ろ姿。もう言葉もなくて……

EVENT 4 デート

発生条件 18日 自動的に発生する

17日以前、自室でデートの誘いの電話を受けている場合のみ発生する。電話は、他の女の子と約束していると、かかってこない。

▶[illegible]を思い出され、公園で一休み……お疲れさまです!?

※イベントは好感度が一定値に達していないと発生しないので注意。

◣車だけを愛する、孤独な少女◢
西川真樹

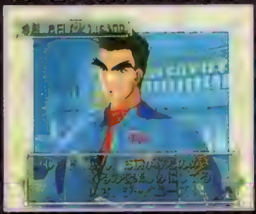
横山と同じくオリジナルキャラ。孤独を好み、他人と群れることを何より嫌う女の子。高校生でありながら、現役のF－3000のドライバーでもあり、日本人女性初のF－1パイロットを目指している。

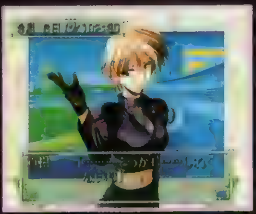
▲人嫌いなわけじゃない。信じられる人がいなかっただけなのだ。

攻略のポイント

彼女が主に行動するのは夜。……というか、夜中だ。昼間はあまり出会えない。彼女を狙うなら、夜に重点的に動き回ることになるだろう。彼女を攻略する場合、バーホーベンという男がカギを握ってくることになる。彼に会っていないと発生しないイベントもあるので、気は進まないが彼にも会うようにしよう。

▶夜のサーキット場に行けば、高い確率で会うことができる。





◀ちょっとムカつくバーホーベン。おまえに彼女は渡さない！

▲人となれ合うことが嫌いな西川。彼女の心を開くには、どうすれば……？

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT1 埠頭

発生条件 全日19：00～24：00 ブルーレーベル店内

始まりはブルーレーベルだが、実際イベントが起こるのは埠頭。とはいえ、自動的に埠頭まで誘導してくれるので問題ないぞ。

▶このイベントで、彼女との距離がグーッと近づくのだ

EVENT2 西川真樹邸

発生条件 全日12：00～22：00 西川真樹邸

山の手にある西川真樹の家に来ると、セキュリティシステムが作動していない。何かあったのかと心配して入ってみると？

▶こんな姿を見られても動じない。さばさばした彼女らしい

EVENT3 ブルーレーベル

発生条件 全日19：00～翌2：00 ブルーレーベル店内

西川にしつこくつきまとうアメリカ軍駐屯兵、バーホーベンとチキンランで勝負。ここは西川のアドバイスを信じよう。

▶命がけの大勝負。主人公の気持ちは彼女に届くのか！

EVENT4 デート

発生条件 18日 自動的に発生

イベント3を終わらせていて、他の女の子とデートの約束をしていない場合のみ発生する。西川は誘いの電話がないのだ。

▶西川とドライブ。彼女のこんな表情を見るのは初めてかも。

西川真樹出没場所一覧

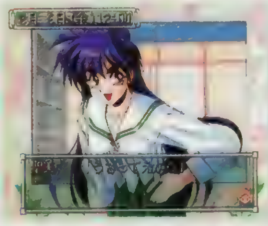
よくいる場所	いる時間
サーキット場	夜中
西川真樹邸	昼
ブルーレーベル	夜
埠頭	夜中
ときどきいる場所	**いる時間**
ベイブリッジ	夜、明け方
清華女子校	昼
まれにいる場所	**いる日**
小丸坂	8日
五月雨神社	8日
スポーツグラフィックス	10、17日
桜町ショッピングモール	10、24日
ブルース横町	10、22、23日
本元町駅前	14日
黄昏刻	17日

男まさりでバイクが大好き!!

新井聖美

口は悪いが、実は友だち思いの頼りになる姐さん、て感じの女の子、それが新井だ。基本的に自分の好きなこと以外には興味を示さないので、主人公の夢に対しても無関心。協力してもらうのは難しいぞ。

▲バイクが大好きで、そのライディングテクニックは横浜でもトップクラスだとか。



▲ぶっきらぼうだけど実は優しい。そのギャップがまた魅力的なのだ。

攻略のポイント

新井を攻略する際は、時間の合わせ方に注意が必要だ。西川と非常に似た行動パターンを持っているので、新井を狙っているはずがいつの間にか西川の好感度がバリバリ上がっていた、なんて事にもなりかねないのだ。新井と縁の深いキャラとしては、彼女のお父さんがいる。いい人なので、彼もチェック（笑）。

▶新井モータースに新井がいないときには、お父さんが登場。

◀夜明けのベイブリッジ。なんだか絵になりそうだよね。

新井聖美出没場所一覧

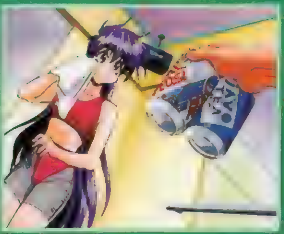
よくいる場所	いる時間
ベイブリッジ	明け方
新井モータース	昼、夜
サーキット場	夜
ときどきいる場所	**いる時間**
埠頭	夜中
スポーツグラフィックス	昼、夕方
本元町駅前	昼
まれにいる場所	**いる日**
新元町商店街	7、16、23日
清華女子校	8、22日
黄昏刻	10、15日
黄金横町	13日
ブルーレーベル	14、21日
桜町ショッピングモール	17日
図書館	19日
司馬クリニック	20日
ブルース横町	14、21日

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 スポーツグラフィックス

発生条件 全日1[illegible]：30～16：00
スポーツグラフィックス

新井の魅力を確認できるイベント。フィットネスクラブでバッタリ、というシーンなのだ。あのボディラインを維持するため、努力していることがわかるぞ。かわいいとこあるよね。



EVENT 2 サーキット場

発生条件 全日1[illegible]：00～1[illegible]：00
サーキット場

サーキット場で彼女のライディングを観戦するのだが、そこで思わぬアクシデント！ 大事故が起きてしまうのだ。ただならぬ緊張感に襲われることだろう。結果は……!?

EVENT 3 デート

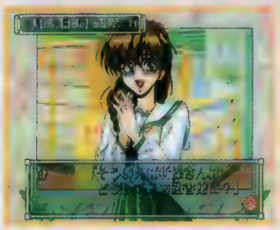
発生条件 18日
[illegible]

17日以前の10：00～24：00に自室で、他の女の子とデートの約束をしていなければ電話で誘われる。この電話を受けていれば18日になると同時に、デートに突入するのだ。

◤木陰で読書が似合う文学少女◢

中本 静

あたりは柔らかいが、結構厳しいことをズバズバ言ってくる。外見が穏やかなんで、ちょっと面食らうかもしれない。基本的には体が弱いので、優しく接してやることが必要だぞ。

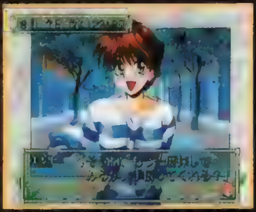


▲物静かな彼女には、やっぱりこういう場所がよく似合う。

攻略のポイント

覚えておきたいポイントは図書館と司馬クリニック。特に入院イベント後は、ずっと病室にいるので会うのも楽だ。だからって、喜んじゃいけないけど。わかりにくい点としては、ほぼ毎晩のように栄町の盛り場を訪れているという点をチェック。途中のイベントとのかねあいで、加藤にも注意しておいた方がいい。

▶中本と仲のいい加藤。彼女の動きも押さえておきたい。



◀中本は病院に縁が深い。体の弱さが最大の弱点なのだ。

▲病弱だけど、言うことはビシッと言う。見かけによらず、芯の強い女の子なのだ。

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 小丸坂

発生条件
[illegible]
小丸坂

小丸坂で中本に出会い、そのまま公園で語らいのひとときを過ごす。まずはここで、彼女がどんな女の子なのかを把握しておこう。その後の攻略に役立つはずだ。

EVENT 2 司馬クリニック

発生条件
[illegible]
司馬クリニック

入院した中本に会いに司馬クリニックへ。体の弱い彼女らしいイベントだ。65ページのフィールドスケイプでのイベントを見た後でないと、このイベントは発生しないぞ。

EVENT 3 デート

発生条件
18日
自動的に発生

17日以前の16：00～24：00に自宅で、他の女の子とデートの約束をしていないと電話で誘われる。この電話を受けていれば、18日になると同時に、このデートに突入するのだ。

中本静出没場所一覧

よくいる場所	いる時間
図書館内	昼
ブルース横町	夜中
司馬クリニック	昼
ときどきいる場所	**いる時間**
黄金横町	夜中
清華女子校	朝
ブルーレーベル	夜、夜中
本元町駅前	夜
小丸坂	夕方
まれにいる場所	**いる日**
桜町ショッピングモール	7、11、13日
シネマロージュ元町	10日
長寿庵	11、12、20日
フィールドスケイプ	15日
新元町商店街	15、17日
ベイブリッジ	24日

◀ 神出鬼没の食いしん坊娘!! ▶

志村まみ

何につけても話の行き着く先は食べ物。底なしの胃袋を誇る彼女は、いつでも明るいお天気娘。どんな困難にぶち当たっても、彼女の真夏のひまわりのような笑顔を見れば、明るい気分になれるだろう。

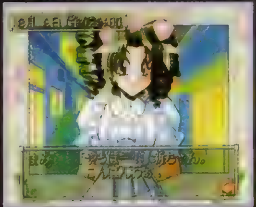
▲彼女の笑顔を見ているだけで、こっちまで楽しくなっちゃう。大きな魅力だよね。

▲食べることが大好き。気を引くには食べ物で釣るに限る!?

攻略のポイント

他のキャラと違って、行動に基本的なパターンというのがない。広く浅く、いろんな場所に出没するので、後を追うのが難しいかもしれない。ただ、彼女の行動原理は遊ぶことと食べることの2つに集約されている。その点を押さえておけば、攻略も楽になるだろう。このページの表を十分に活用して欲しい。

▶とにかくあっちこっちに出没する。もはや頼るは運のみ？



◀彼女にかかっては夜も昼も関係なし。不眠不休で追うべし。

志村まみ出没場所一覧

よくいる場所	いる時間
ジュラシックパーラー	昼、夕方
ときどきいる場所	**いる時間**
中華街	昼、夜
新元町商店街	朝
小丸坂	朝、昼
黄金横町	夕方、夜
本元町駅前	昼、夕方
長寿庵	昼
まれにいる場所	**いる日**
桜亭	7、15、24日
黄昏刻	8、11日
清華女子校	12、17、19日
ブルース横町	14、16日
Think1215	15、24日
五月雨神社	15日
シネマロージュ元町	17日
高級住宅街	20日
桜町ショッピングモール	20、22日
司馬クリニック	21日
図書館	22日

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 黄金横町

発生条件 全日14：00〜17：00 黄金横町

めずらしく、お昼の黄金横町をうろつく志村を発見。一緒に紙飛行機を飛ばした仲、遊びにつきあおうとカラオケ屋に直行する。彼女の美声（?）を存分に楽しもう。

◀遊ぶとなると目[illegible] 遊び人の面目躍如かな

EVENT 2 司馬クリニック

発生条件 全日9：00〜12：00 司馬クリニック

どうしたことか志村が病院に。どうやらドジってケガしてしまったらしい。おっちょこちょいな志村らしさあふれるイベントだ。優しい言葉のひとつもかけてあげようか。

◀そんな悲しそうなカオされると、なんかこっちまでシュン

EVENT 3 デート

発生条件 18日 自動的に発生

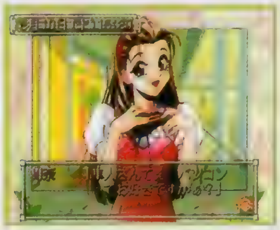
17日以前の10：00〜24：00、自宅にいると他の女の子と約束していなかった場合、誘いの電話がかかってくる。この電話を受けていれば、18日になるとデートに突入するのだ。

◀この[illegible]彼女のすべてはこの[illegible]

お嬢様は夢見るお年頃!?

安田舞奈

ぼーっとした印象を受けるわりに、コンピュータなどにものすごく詳しかったりと、ギャップの激しい女の子。すぐ自分の世界にはいってしまうので、会話を持続させることが難しいかも？

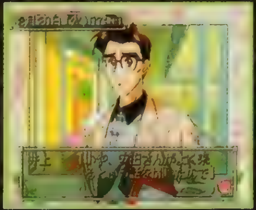


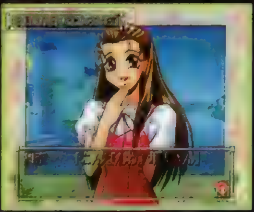
▲見かけによらず多趣味な女の子。雑学知識でついていけるかな？

攻略のポイント

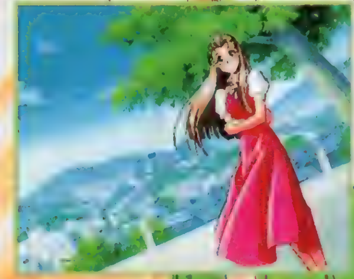
最初のうちはともかく、ある程度彼女がわかってくると攻略はそう難しくないはずだ。行動半径は広いものの、一定の場所にとどまっている時間が長いため、じっくりさがせば簡単に見つけられるだろう。彼女に関係する人物には、芸能プロのスカウトマンがいる。彼の安田への入れ込みようは見ものだぞ。

▶いろんな場所に出没するけど、基本は決まっている。





◀彼がスカウトマン。悪い人じゃないけど、思いこみが激しすぎ。



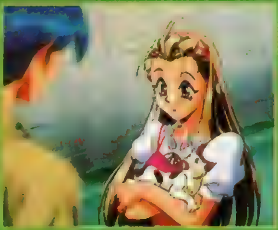
▲お嬢様ということもあってか、おっとりした安田。それはしゃべり口調にも現れている。

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 高級住宅街

発生条件
[illegible]

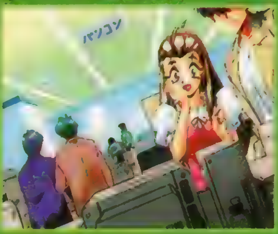
高級住宅街に行くと女の子の悲鳴が。それは、川に流されている子猫を見つけた安田があげたものだった。無事助け出せば、安田の家に招待されていいことが……!?



EVENT 2 桜町ショッピングモール

発生条件
[illegible]

序盤に桜町ショッピングモールで安田に出会うと、パソコンを欲しがっているらしいことがわかる。このイベントでは、パソコンを品定めしている安田に会うことができるのだ。



EVENT 3 デート

発生条件
[illegible]

17日以降の10:00~24:00、自宅にいると他の女の子と約束していなかった場合（横山のみOKだ）、誘いの電話がかかってくる。この電話を受けていれば、デートに突入する。

安田舞奈出没場所一覧

よくいる場所	いる時間
高級住宅街	朝、昼、夜
安田舞奈邸	昼、夜、夜中
ときどきいる場所	**いる時間**
桜町ショッピングモール	昼
黄昏刻	夕方、夜
まれにいる場所	**いる日**
清華女子校	8、21日
小丸坂	8、17、23日
五月雨神社	9、11、22日
司馬クリニック	10日
シネマロージュ元町	11、20日
ブルーレーベル	12日
Think1215	14日
本元町駅前	16、21、23日
図書館	17日
桜亭	20日
新井モータース	23日
スポーツグラフィックス	23日
長寿庵	24日

料理好きな元気で明るい女の子

谷由利佳

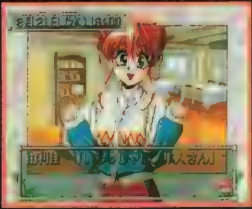
おいしい料理をつくるため、いつも研究に余念がない谷。このゲームでも彼女のそんな面を何度も見かけることだろう。喜怒哀楽の激しい彼女は、一緒にいると飽きない女の子なのだ。

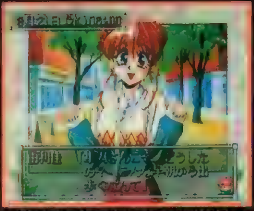
攻略のポイント

谷は、家業の手伝いという仕事があるために、毎日確実に桜亭で捕まえることができる。それ以外に出歩く場所も、食材の買い出しだったりとか、なにがしかの形で家の手伝いに関係しているのだ。そういう点さえ押さえておけば、攻略はまったくもって簡単。ここまで行動範囲が決まり切っているキャラも珍しいのだ。

▲料理にかける情熱はかなりのもの。いい料理人になれそうだ。

▶朝が早いためか、基本的に夜遊びはしないのだ。助かる。





◀彼女に会いたいときは桜亭に行く。基本中の基本だ。

▲天真爛漫、って言葉がピッタリ。彼女の言葉には時折ドキッとさせられることも。

谷由利佳出没場所一覧

よくいる場所	いる時間
新元町商店街	朝
桜亭	昼、夕方、夜
ときどきいる場所	**いる時間**
小丸坂	昼、夕方
図書館	昼
まれにいる場所	**いる日**
清華女子校	8、23日
ジュラシックパーラー	8、19日
黄昏刻	9、14日
ブルース横町	11、22日
高級住宅街	12日
フィールドスケイプ	13日
桜町ショッピングモール	16、17、20日
本元町駅前	17日

イベント発生条件はこれだ!!

EVENT 1 桜亭

発生条件 全日18：00～19：00 桜亭

桜亭に食事に来ると、どうやら臨時休業（場合によっては早じまい）。ガッカリして帰ろうとする主人公に、谷が試作品ながら手料理を食べさせてくれるのだ!!

◀[illegible]のおいしい手料理[illegible]これに勝る幸せはない!

EVENT 2 図書館

発生条件 [illegible] 図書館

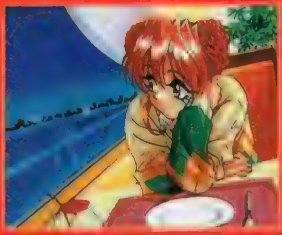
図書館に来てみると、夏休みの課題用の本を物色している谷と出会う。ちなみにこのイベント、一応全日発生することになっているが11、13、16日の3日のみ発生しないのだ。

◀[illegible]

EVENT 3 デート

発生条件 18日 自動的に発生

17日以前、10：00～24：00に自室で他の女の子と約束していない場合、誘いの電話がかかってくる。この電話を受けていれば、18日にデートに突入するのだ。

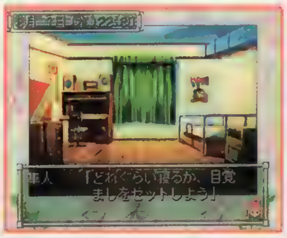


◀[illegible]

その他のイベントの発生条件も教えちゃうぞ！

これまでに紹介してきたもの以外にも、もちろんイベントはたくさんあるのだ。ここでは、そんなイベントの一部を紹介しよう。中には、他のイベントの引き金になっているものもあるので、ストーリーをより深く楽しむためにも、ぜひチェックしておこう。ヒロインではない女の子の動向にも気をつける必要があるわけだ。また、今月の記事では高城が登場していないけど、彼女のファンは心配しなくてOK。彼女にもちゃんとイベントは用意されているからね。内容は残念ながら秘密だけど。

◀イベントを見るには地道に好感度をあげることが重要だ。



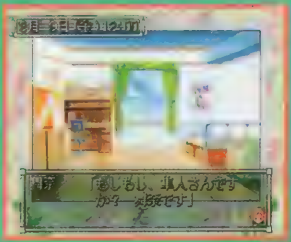
◀イベント発生時間まで待てない場合は寝て時間を潰そう。

EVENT デートのお誘い

対象キャラ ????

発生条件 [illegible]

ほとんどのキャラ対応の、デートの引き金となるイベント。基本的にこの電話は、1人の女の子からしかかかってこない。[illegible]先に[illegible]に誘われたときのみ[illegible]からもかかってくることがある。



▶[illegible]

EVENT 長寿庵

対象キャラ 加藤

発生条件 全日、長寿庵
長寿庵で加藤と初めて出会った場合のみ

他の場所ですでに加藤に会っている場合は絶対に発生しないイベントだ。基本的に、5、6日目に初めて加藤に出会う場合はこのイベントを見ることになる。その2日間は、加藤は長寿庵にしかいないからね。

▶さすがは加藤、いつも真面目に働いている。主人公も見習うべき……!?

EVENT フィールドスケイプ

対象キャラ 加藤・中本

発生条件 [illegible]日目11：00〜21：00
フィールドスケイプ

中本の入院イベントの引き金となるのがこのイベント。中本の入院を知らせに、加藤がフィールドスケイプに飛び込んでくるのだ。ちなみに中本は、このイベント後、ずっと病室にいることになるぞ。

▶2人のキャラに関係してくる、珍しいイベントなのだ

EVENT 本元町駅前

対象キャラ 石橋

発生条件 全日、本元町駅前
本元町駅前で石橋と初めて出会った場合のみ

別の場所ですでに石橋に出会っている場合、発生しない。これを見るためには、5、6、7日目の[illegible]に[illegible]女子校に近づかない方がいいぞ。石橋は7日目の朝か夕方に、初めて本元町駅前に登場するからだ。

▶[illegible]

EVENT 小丸坂

対象キャラ 犬塚

発生条件 全日、小丸坂
小丸坂で犬塚と初めて出会った場合のみ

別の場所ですでに犬塚に出会っている場合、このイベントは発生しない。犬塚は思いのほかいろいろな場所に出没するので、変なところで出会ってしまいかねない。見るのはけっこう難しいかも。

▶[illegible]

EVENT Think1215

対象キャラ シンディ

発生条件 全日、Think1215
Think1215でシンディと初めて出会った場合のみ

別の場所ですでにシンディに出会っている場合、このイベントは発生しない。とはいえ彼女はほぼ確実に夜中はここにいるし、日中あまり出歩いたりしないので、このイベントを見ること自体は簡単なのだ。

▶ディスコってこともあって、[illegible]のシンディ、[illegible]、かな

クールで清楚なスポーツウーマン 佐野倉恵壬との会話がついに実現!!

TV電話で3人の女の子達との会話を楽しむ美少女ゲームファン注目の作品「NOëL」。これまで高水代歩と羽野由香の2人について、実際のプレイの様子を紹介してきたが、今回は最後の1人、佐野倉恵壬の登場だ!

NOëL ノエル

ジャンル	ETC	価格	¥6.800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック予定)
発売日	夏予定		マウス

ビデオフォン（ＶＰ）の向こう側に登場した佐野倉恵壬は、代歩や由香のように派手な身振りをするわけでもなく、落ち着いた雰囲気を漂わせている。岩男潤子さんの演じる声も、とってもクールで素敵な感じだ。
「わたし、電話って苦手なの。特に話題がなくて話すのってダメだし、それに時間のムダでしょ……」
恵壬はふと、こんな言葉を語ることがある。自己表現が不得意な彼女は、このゲームで最もつきあいにくい相手かもしれない。しかしキミの努力次第では、彼女の信頼を得ることも不可能ではない！

©1996 PIONEER LDC,INC. ※画面は開発中のものです。

自分では明かさない意外な側面を ほかの2人がキミに教えてくれる!!

◆

中学生の頃から仲の良い3人は、お互いに多くの秘密を知っている。ときには、異性には見せない隠れた素顔を教えてくれるかも!?

◆

佐野倉恵壬の場合

当人同士も言うとおり、おしゃべりで活発な代歩と、物静かな恵壬とは、まるで正反対の性格をしている。

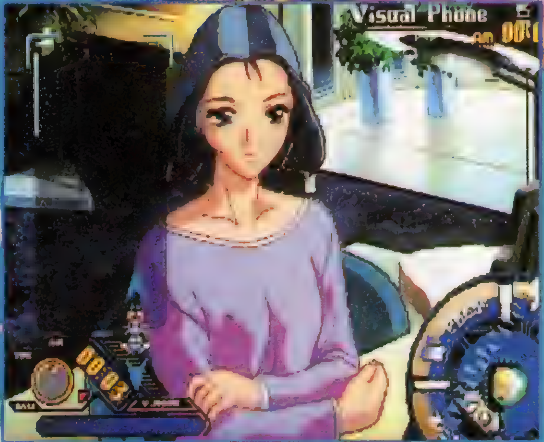
代歩「正反対だからいいと思うんだ、私と恵壬って。お互いに気持ちのいいギャップっていうのかな。まぁ、たまにケンカするときもあるけどね」

おとなしそうな雰囲気の恵壬だが、じつは彼女は全国でも有数の陸上選手なのだ。

代歩「陸上部は、恵壬のおかげでインターハイに出てるんだよ。でも、全国レベルの選手は彼女だけだから、1人で出場してるんだけどね！」

そんな彼女だけに、学校でも注目を浴びているようだ。

由香「恵壬は、けっこう下級生にモテるんだよ。バレンタインデーに、チョコレートをもらったりとかさ。女子校にはよくある話だよね！」



▲恵壬は、なかなか自分のことを語りたがらない。そんなときこそ、ほかの2人の言葉が役に立つはず。

◀代歩や由香と違って、恵壬は私服を着た姿で登場しているのが気になる。なにか理由でもあるのかな？

清水代歩の場合

代歩と由香とは、ＶＰで話すことが多いという。

由香「私のところには、ほとんど毎日、代歩から電話がかかってくるよ。中身はだいたい、男の子の話ばっかり。いい男見つけた、って話とフラれた話とが、1週間交代かな」

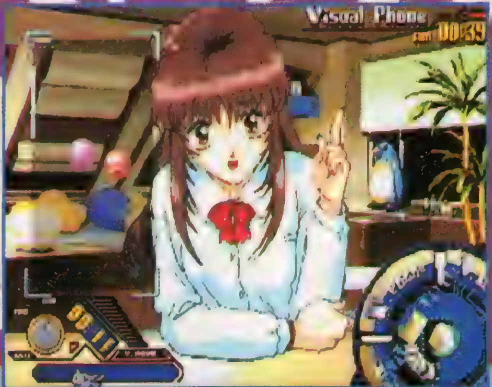
さらに由香は、代歩の意外な一面も教えてくれる。

由香「代歩って、あれでも気が弱いトコがあるから、いい男がいても肝心なときにダメだったりするんだよね。好きな男の子の前に出ると、普段はあれだけよく動く口が、固まっちゃうらしいよ」

一方、恵壬は代歩の行動のおかげで、いつも振り回されているようだ。

恵壬「代歩から私のＩＤを教えてもらったんだよね？　勝手に教えるなんて……代歩だから、しょうがないかな」

▶こんな女の子だったら、気まぐれに振り回されてみるのも悪くない!?



岡野由香の場合

代歩「由香とは中学2年のときのクラス換えで初めて会って以来の友だちなんだ。愛想がないっていうか、ホントは照れ屋さんなんだよね」

パソコンマニアの彼女だが、男性に関する噂は、2人も知らないようだ。

代歩「由香は、男の子には全然関心ないみたい。由香の部屋なんて、ホントにスゴイよ！　機械とパソコンしかないもん。あれは、女の子の部屋じゃないよ」

だが意外にも、由香は部活に関しては積極的だ。

恵壬「由香は、バスケ部と科学部の掛け持ちなの。中学では由香は、バスケ部のキャプテンをしてたのよ。あんなに背が低いのに、ジャンプ力で補ってシュートしてて、それがオモチャみたいでカワイイんだ！」

▲はたして、由香の女の子らしい表情を見ることはできるのだろうか？

Short Replay

清水代歩との3日間を誌上で再現!!

ここでは最新のサンプルＣＤ－ＲＯＭを元に、清水代歩との３日間の会話の様子を再現してみよう。実際のゲームでは、彼女の言葉に応じて画面に会話ボールが登場し、それをプレイヤーが選択していくことにより、会話が成立している。下の記事では、どの会話ボールを使用したのか特に解説はしていないが、代歩のセリフは基本的には会話ボールによって選択された話題に対するリアクションなのだ。

もうひとつ理解しておいてほしいのが、この会話の流れはあくまでも、１つの結果にしか過ぎないという点だ。キミがどの会話ボールを、どんなタイミングで決定するかによって、代歩がキミに話してくれる内容は大きく変化していくのだ！

1st Day

夏に海で会ったでしょ！　覚えてる？

▶ときどき見せる代歩の派手なアクションには、ビックリさせられる。

「ヤッホー、久しぶり！　私のこと覚えてる？　カホだよ、清水代歩。夏に海で会ったでしょ。思いだした？　キミの電話番号見つけたんで、どうしてるかなぁって思ってさ。突然だけど、電話しちゃったってわけなの」

「由香がね、キミの名前と住んでる場所から、キミのＩＤを突き止めたの。あの娘、そういうの得意だから」

「あれ？　キミって、夏に会ったときと雰囲気、ちがう感じするなぁ。私の気のせい？　それともモニターのせい？」

「私のアドレス入れておいたから、よかったら電話ちょうだいね。明日はバイトで遅くなっちゃうけど、明後日は部屋にいるからさ。じゃあ、バイバーイ！」

2nd Day

ひとり暮らしって気楽だよ！

▲どうやら代歩には、お姉さんがいるらしい。

「ハイ、清水でーす。あっ、キミかぁ。さっそくかけてきてくれたんだね！　私も晩ごはんが終わったところでさ、キミに電話でもしようかなぁと思ってたところなんだ」

「やっぱり、ひとり暮らしって気楽でいいよね。長電話も気兼ねなくできるし。おまけに寮だから、食事も自分で作らなくていいし。たま～に、１人でヒマしちゃうときもあるけどね。そんなときは部屋の掃除とか、お洗濯とか。そのへんはマメな性格だからさ、アタシって」

「卒業してもひとり暮らしを続けようか、どうしようかなぁと思ってるんだけどね。やっぱり、自宅がいちばん楽だよねぇ。ウチって門限とか、男の子からの電話とか、別にうるさくないし。……でも自宅の娘って、男の子が誘いにくかったりするのかな？」

「さてと、たくさんしゃべっちゃったね。明日は姉貴が泊まりに来るし、日曜は実家に帰るから、また来週かな。じゃぁね、お休み！」

3rd Day

由香にもキミのこと、話しておくね！

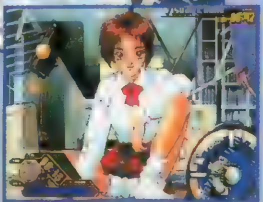
「ねぇ、ちょっと聞いて！　今日ね、いきなし抜き打ち実力テストがあったんだよぉ～。信じらんないよ、もぉ。風間って、ほんとイヤなヤツ。あっ、風間って、ウチの担任の先生なんだけどさぁ。私、古文、チョー苦手なんだよね。……とはいっても、現国もそんなに得意じゃないんだけど」

「もし赤点取ったら、今度の週末に補習やるんだって。冗談じゃないよ、もぉ。せっかくの休日が、つぶれちゃうよ！」

「でも今度の中間テストまでの成績で、江珂大の推薦入学が決まるっていうからなぁ。アタシもテスト、がんばらなくっちゃ」

「あっ、由香からキャッチホンが入っちゃった。キミのこと由香に話しておくから、今度、由香にも電話してあげてね。それじゃぁね、バイバーイ！」

◀テストや進路問題に悩まされているあたり、現役女子高生らしさが伝わってくる。



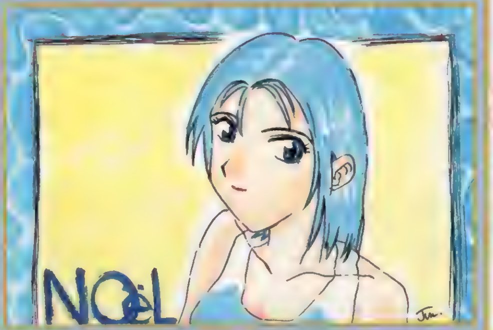
▶これで由香との会話が可能に。

DPSpresents

Welcome to 【NOëL】 Home Page "NOT DiGITAL"

表紙に続いて、3人娘が大活躍！

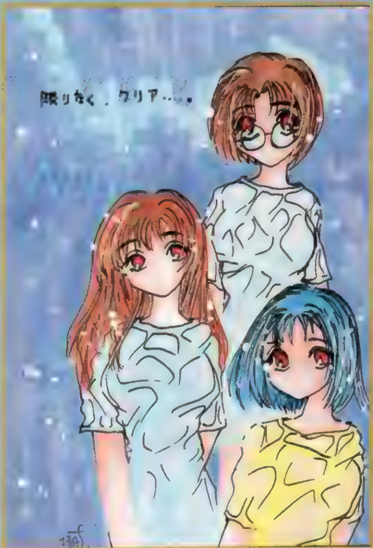
由香：さてさて、ここからは私たち３人が進行を務める読者コーナー、〝『ＮＯëＬ』ホームページ〟がスタートします。
代歩：じつは今号は、『電撃ＰＳ』隔週刊化記念ということで、なんと大胆にも、表紙で私たち３人の水着姿を公開しちゃってるんだよね！
恵壬：ちょっと恥ずかしかったけど、みんな喜んでもらえたかしら？　それでは最初は、佐賀県の浮立ゴンすけさんからのお手紙です。
「僕はキミたち３人と過ごせる夏を前に、ある決意をしています。それは、キミたちとのコミュニケーションで、〝勇気の出しかた〟を見つけること。あの日キミたちと出会ったとき、ほんのちょっとしたことで言えなかった、軽い、でも大切なことを、ちゃんと言える勇気。それをキミたちと見つけて、そして……。『ＮＯëＬ』、楽しみにしています」
由香：やっぱりさ、何をするにしても〝勇気〟って、すごく大事なことだよね。
恵壬：私たち３人も、あなたに会うことができる日を楽しみにお待ちしています！
代歩：それじゃぁ次は、岐阜県の熊田淳さんからのお手紙で～す。
「このゲームには３人の女性が出てくるわけですけど、僕と話が合いそうなのは〝岡野由香〟さんですね。なぜなら、僕はとある学校の工業科ということもあるけれど、元はと言えば父が機械に詳しく、小さい頃から僕も機械をいじるようになってしまったからです。僕は高３でもう１年も経たないうちに就職、進学と決めなくてはならなくて……と、こんな内容のハガキでもよかったんですか？」
由香：もちろん、よかったんです。機械についての話なら、私に言ってくれれば、いくらでもＯＫだよ！
恵壬：でも、由香と機械の話をするのは、けっこう大変かもね。なにせ、キリがないんですもの。
代歩：ところで高３って言えば、私たちと同じだね。進路については、私たちも悩んでるトコなんだよね～。まぁ、人生の一大事だもん、じっくり決めようよ。
由香：てなわけで、まだまだお便り待ってま～す！



▲岡山県　草薙淳さん：代歩「恵壬のイラストが来てるよ。ちょうど今回の記事にピッタリだよね」　恵壬「素敵なイラスト、どうもありがとうございます！」

▲東京都　魅依夢さん：代歩「とっても色っぽい由香だよねぇ～」　恵壬「ねぇ、『由香ちゃん、６月６日の誕生日おめでとう!!』だって」　由香「よく覚えててくれたよね、嬉しいな！」

▶千葉県　浅井梵さん：代歩「ビッグなハートを、あなたに届けます」　由香「えっ、誰に？」　代歩「もちろん、読者のみんなに決まってるでしょ！」　由香&恵壬「なぁ～んだ……」



▲東京都　貴文さん：由香「そういえば、３人揃ってるイラストって、あんまり見ないよねぇ」　恵壬「爽やかな感じがして、見ていてとっても気持ちのいいイラストだよね」

お便りの あて先 は
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館　メディアワークス　電撃プレイステーション編集部「ノエル」係まで。採用された方にはもれなく、そして全投稿者の中からも抽選で、『ＮＯëＬ』オリジナルグッズをプレゼントします！

Fortune Quest 新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

いよいよ発売の『新フォーチュン・クエスト』！　パーティゲームとしては、かなり戦略を必要とするこのゲームを完璧にマスターしよう！

魅力溢れるこのゲームを徹底攻略！

このゲームは、パステルを始めとして、いつものメンバーが大活躍するテーブルゲームだ。原作である「新フォーチュン・クエスト」の魅力を満載したこのゲームを、今回は徹底的に攻略していくぞ。また、後半では誌上リプレイを掲載。ファンならずともプレイしたくなるかも？

空き地に種をまこう

最も基本となるのが、空き地に作物の種をまくこと。種を植えた土地は自分の農地となるのだ。そして、そこに他のプレイヤーが止まると食事代が支払われ、お金が入ってくるシステム。

▶初めは種の種類は少ないが、月日が経つとお店に新しい種が入荷されるのだ。

◀種を植えると自分の農地に。たくさん植えれば10月の収穫祭で表彰されることもある。

よく考えてパネルをめくれ

自分の農地や空き地に止まった後に出現する5×5のパネル。これは、縦と横だけで取るオセロのようなもので、4枚以上揃えれば作物の寿命が1年延びるなどのイベントがあるのだ。

▲一見してまだビンゴになりそうもないが…。

▲こうすればビンゴへの近道。ライバルに差をつけろ

種が入荷されたら店へ急げ

年に何回か、新しい作物の種がお店に入荷されることがある。そんなときは、一時開拓の手を休めてお店へ急ごう。なぜなら、入荷された種には限りがある。値段は高いが、まだ誰も育てていない作物には高い価値がつくので絶対入手だ！

▲入荷の情報を聞いてお店へ直行。高いけど買っちゃおう。

食べ物屋さんを発展させよう

各プレイヤーが経営している食べ物屋さんは、屋台から始まって、5つ星レストランまで発展する。プレイヤーがたくさんの種類の作物を植えると、この食べ物屋さんがランクアップしていくぞ。もちろん、屋台よりもレストランの方が食事代が高く、収入が増えるのだ。

待ちに待った収穫祭だ！

毎年10月には、その年どれだけ収穫できたかが発表される収穫祭が催され、優秀者にはスーパーファーマー大賞が贈られる。大賞受賞者には賞金と、1年間シロちゃんがモンスターを追い払ってくれる特権が与えられる。他のプレイヤーに差をつけるためも、ぜひ受賞するのだ。

◀ドキドキの収穫祭。その1年どれだけ収穫したかが目に見えてわかる一瞬だ。さて今年は誰が大賞かな…。

「フォーチュン」ミニ知識

フォーチュンの世界観

小説から始まった「フォーチュン・クエスト」は、今やOVAやCD、イラスト集など様々なメディアに進出しているのはご存知の通り。しかし、それもこれも根強いファンの支持のおかげなのだ。この大人気の秘密は、やはりパステルを始めとする個性的かつ魅力的な6人（と1匹）の冒険者たちの活躍。そしてファンタジックでほのぼのとした世界観にあると言えるのではないか？

この『フォーチュン』の世界では、中世ヨーロッパの雰囲気がベースに流れていて、そこではたくさんの冒険者達が新たなクエストを求めて自由奔放に、そして生き生きと活動している。

それらの冒険者達の中でも、おそらく最もユニークで人間味があり、探求心に溢れているのがパステルたちなのだ。それゆえ、クエストでは本来の目的と外れてしまうこともしばしばある。しかし、その危なっかしさと、何が起きるか予想もつかないような期待感が、多くのファンを魅了し、その心を捉えて離さない大きな理由でもあるのだ。

そして、PS版『新フォーチュン・クエスト』は、その魅力溢れる世界や人物を創造した原作者・深沢美潮先生が完全監修！　そして、脇を固めるのは、安西史孝氏のサウンド、ファンにはおなじみの迎夏生先生による素敵なイラスト。原作独特の世界観がしっかりと生かされ、忠実に再現されているぞ。

▶パステルを始め、いつものパーティがクエストに赴く際のイメージイラスト。

ベスト・オブ・スーパー・ファーマーになるための 4つのポイント

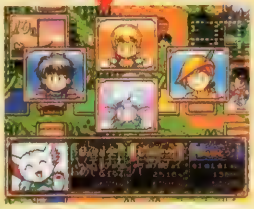
『フォーチュン』をもっと楽しくプレイするために、ここではテクニックを4つのポイントにまとめて紹介していくぞ。このゲームでは最も作物を植えた人…つまり、最も稼いだプレイヤーが優勝する。ようするに「いかに効率よく稼ぐか」という点を重視して行動することが、勝利への近道なのだ。また、紹介している攻略法以外にも、イベントなど稼ぐ方法はいろいろある。これらは、プレイヤー自身で研究し、発見して、さらにゲームを楽しんでもらいたい。

◀モンスターに農地が荒らされたときに保険を掛けていれば、お金が支払われる。支払額はランダムで決まるのだ。

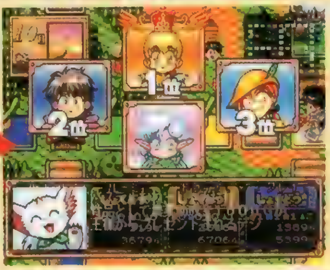
ポイント1 スーパーファーマー大賞を目指す

▼例えば1年間何も植えないように行動したとする。お金は入ってこないが…。

小部門の賞は、たくさん作物を育てて取る賞もあれば、「全然歩かなかったで賞」のように不名誉な賞も。これらは、毎年ランダムで3つ決定される。この小部門賞を多く取ったプレイヤーが大賞に決定されるので、どの賞を目指すか決めて行動したい。



▶収穫祭では部門賞を獲得！ 狙った通りの結果だ。



▲見事大賞もゲット！ 賞金をもらえたぞ。逆転を狙う時に使うと良い方法だろう。

ポイント2 種を買い占めて市場を操作

2つの道が交差している地点やお店の近くなど、プレイヤーがよく止まると思われる場所に種を植えよう。他のプレイヤーがそこで止まれば、食事代が入ってくる。バレないように農地を散りばめてガッポリ儲けよう。

▶露骨すぎると他のプレイヤーに避けられてしまうぞ。

ポイント3 種を植える場所を見極めろ

▶買い占めは、一番乗りの特権。お金のあるかぎり買おう。

新しい種が入荷されたら、みんながその種を植えて作物の価値を下げてしまわないように、買い占めてしまおう。自分だけ、その種を1、2個ずつだけ植えていけば、作物の価値が上がって、収穫高がドーンとアップするのだ。

ポイント4 食べ物屋さんでもうけよう

食べ物屋さんを発展させる方法は、左のページでも触れたように多くの種類の作物を育てること。こまめにお店へ通って種を購入し、空き地に植えていくことが大切なのだ。と、言うのも、屋台や食堂ではあまり収入は期待できないが、レストランになると、食事代は1000Gとなり、大きな収入源となる。もちろん、これは他のプレイヤーにもあてはまることなので、この点でも種の買い占めは重要だと言えるのだ。レストランは、種で成長する！

▲まずは種を購入。いろんな種類の種を買って、空き地に植えていくと…。

▼苦労の甲斐あって食べ物屋さんがランクアップ！ レストランまでガンバるぞ。

「フォーチュン」ミニ知識

◀今にも動きだしそうな、生き生きとしたキャラクターたち。空き地に種を植えて、気持ち良さそうに汗を流しているね。とぼけた表情のシロちゃんがカワイイ。

キャラクター

ここでは『フォーチュン』の世界で活躍する6人と1匹を紹介しよう。●クレイ：一応、パーティのリーダーだが、人が良いために貧乏クジを引いてしまうことが多い。だが、いざというときは一番頼れる存在だ。実は、聖騎士の血を引く由緒ある家の出。●パステル：自分達の冒険談を小説にして、パーティの生活費の足しにしている。詩人兼マッパーだが、方向オンチという変わった女の子。●シロちゃん：実は、伝説のホワイトドラゴンの子供だが、普段は仔犬のフリをしている。「デシ」が口グセ。少しの間なら大きくなれる。●トラップ：由緒ある盗賊一家の息子。無類の賭博好きで、口の悪さは一級品。トラブルメーカーだが憎めない性格だ。●キットン：物知りで、モンスターミニ図鑑を持つ。●ノル：怪力のやさしい巨人族。動物がとても好き。●ルーミィ：幼いエルフの子。未熟だが魔法が使える。

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

ジャンル	TBL	価格	¥5,800(限定版¥6,800)
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード／マルチタップ 多人数プレイ可
発売日	6月21日		

©深沢 美潮(Wiz)／迎 夏生／メディアワークス／イラスト・迎 夏生

『新フォーチュン・クエスト』誌上リプレイ

ゲームの面白さを体験すべく、本誌スタッフが完成したばかりの「フォーチュン」をプレイしたぞ！ ちなみに、マップはエベリン。さて、どうなることやら？

プレイした3人＋COMを紹介！

3人が選んだキャラは、狙ったワケじゃないけどその人の性格に近いような…。COMのクレイは独断と偏見で決めちゃいました。

ライターY 作物を着々と植えて、稼ぎに走る型。勝負運あり？

編集牛 ゲームに忠実に、手堅いプレイ。人（牛？）が良い。

編集N 一見マイペース風だが、常に何かたくらんでいる!?

COM・JBⅢ あまり目立たないが、平均して運が良く、怖い存在。

各自キャラクターを選択して、いよいよ誌上リプレイスタート！ まずは、それぞれ思い思いの方向に種を植えていく……かと思ったら、約1名に不穏な動き。

ライターY（以下、**Y**）：ちょっとNさん。なんで種植えてないんですか（注釈1）？

編集牛（以下、**牛**）：ホントだ！ 何かたくらんでるんでしょう？

編集N（以下、**N**）：いーえ、なんにもぉ。

アセリを感じつつも、とにかく種を植えていくしかないYと牛。結局、Nは何も植えないまま、10月の収穫祭を迎え、部門賞の発表となる。

Y&牛：ウッソー！ Nさん全然植えてないで賞狙ってたんだぁ。なんて姑息な……。

N：フッ、当然でしょう（ニヤリ）。

牛：許さーん！ …ってオレ、沢山歩いたで賞だ！ うわっ、いっぱい植えたで賞も？

かくして1年目のスーパーファーマー大賞は牛の上に輝いた（注釈2）。ご褒美をもらってニコニコ顔の牛。そのまま2年目に突入だ。

Y：私もう、保険ランクアップしましたよ、お2人はまだですよねぇ（注釈3）？

牛：…オレんとこには、まだこないんだ。おっ、来た来た保険入ろうっと。

N：タムネギが入荷されたデシよ。一同、お店へGOデシ！

このへんから一同、進行役のシロちゃんに感化され始めた。特にNは、以降すべて語尾に「デシ」が付きはじめる。

牛：ラッキー！ 一番乗りデシ。タムネギ買い占め…ウッ、金がないデシ！

Y：それなら私が……はい、ここで在庫切れデシよ。フフッ（注釈4）。

N：私の番デシ。あらま、カードポイント。このカードを引いてみるデシ……うっ！ …デシ。

Y：モンスターカード!! あっ、牛さんの農地にモンスターが止まった！

◀収穫高は明らかに少ないものの、あらかじめ部門賞を狙っての知的戦法が実を結んで、Nが堂々の大賞に。

◀農地を襲うモンスター。「他の誰かの農地に行ってくれ」と3人は同時に思った。

牛：へへッ。オレ去年勝ってるもん。シロちゃん来ーい！ …ヤリィ、退治した（注釈5）！

N：なーんて運の良い人なんデシか。チェッ。

またもツイてる牛だったか、なんと2年目の大賞は、部門賞を総ナメにしたNに決定。空き地も減り、このあたりから戦法が変化していく。

Y：ヤッター！ 食堂が星2つになったー！

牛：ヤベッ、もう怖くて通れねー。こっち通っとこうっと。

N：…私なんかまだ屋台デシ。しかし、クレイしゃんはツイてるデシねぇ。あぁ、空き地に！

Y：あっ、おつかいイベント発生！ エベリンに近い人は……またクレイだ！ やられたー。

牛：くっそー。お、ポテチが入荷された！ オレ、今タムネギ買ったばっかしだぞー！

N：クックック。残念デシね。でも、よくあることデシから（ニヤリ）。とかいって、私も買えないんデシけどね。Yさんの調子はどうデシ？

『フォーチュン』ミニ知識

リプレイの注釈

さて、ここでは上のリプレイの注釈をお送りしよう。

注釈1：部門賞だけを狙って、1年間行動するテク。部門賞を3つ取れば、スーパーファーマー大賞が確実に取れるのだ。

注釈2：食べ物屋さんが発展しないと「情けないお店で賞」、作物の寿命で農地が減ると「寂しくなったで賞」など、いろいろな賞がが多々用意されている。

注釈3：保険屋イベントでお金を支払うと保険に入れる。ランクが上がると掛け金も高くなっていく。

注釈4：詳しくは、前ページを参照。お金を使わず、メダルでも作物を買える。

注釈5：モンスターが、自農地を襲っても大丈夫な権利。

注釈6：作物の寿命は、値段が高い作物ほど短め。

注釈7：価値の低い作物を植えても、収穫高は期待できない。そこで、他の人間が所持していない作物を独占して、植えていく。すると、その作物の価値のみが上がり、大幅に収穫高が上昇するのだ。

◀モンスターを追い払うシロちゃん。前年に大賞を取っていた、牛に与えられた権利で1年間も有効なのだ。

▲寿命が短くなったら、ゴールドビンゴで延ばす。

▲高くても無理して買うこと。後々のためだ。

『新フォーチュン』攻略本が7月10日、¥1.200で小社より発売!

Y：……私なんか、全っ然！　お金ないデシ。
　そんなこんなで、３年目の大賞はバカヅキのクレイに持っていかれるハメに。４年目の大賞は、またもや部門賞で点を稼いだN。

◀編集牛は、調味料に酢とコショウで、タムネギとキュイリのマリネを作ったのだが、審査員の口には……（笑）。

　そして、４年に一度のビッグイベント「調理の達人」がやってきた。これはプレイヤーが今まで育てた作物を材料に使って、指示された料理を作るものだ。今年のお題はサラダ。結果は、Yが総合27点を取り優勝。Yがメダルを大量に入手して５年目に突入した！
牛：よっしゃ、空き地が増えたぞ！
N：寿命の短い作物が消えたデシからね（注釈６）。あ、空き地に止まった……種植えるデシ。
牛：うわっ、そこのパネルはオレのプラチナビンゴ……や、やめてくれ！
N：ビンゴ阻止するの、当たり前じゃないデシか。私は、プラチナリーチデシデシ！

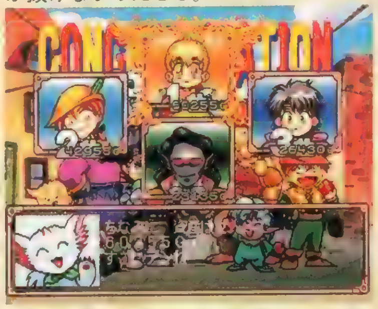
Y：…空き地へ止まって阻止しなきゃ。クッ、惜しくも１つ手前。牛さん阻止、お願いします。
牛：オレもダメ。あっちゃ、食事代が高い。
N：私の番デシね。そーれ、あら今度は私の農地じゃないデシか。さぁて、どこの土地を横取りするデシか？　…ここのコンダイデシー！
牛：それだけは、ウオー！　モーッ！
Y：お気の毒さま。おっと私もゴールドビンゴ！　このブカブカの寿命を延ばしてみよーかなぁ？。
牛：オ、オレも…またダメか。
　そして５年目の大賞は…３人が潰し合っている隙にクレイが持っていったのだった。いったい６年目はどうなるのか？
Y：そういえばNさん、さっきからちょっとずつ種植え始めてません？

◀ライターYの食べ物屋さんがランクアップ。もしYの農地に止まると、200Gも取られてしまう。これは脅威。

牛：うっそマジで？　お、カードポイント…ヤベッ、モンスターだっ！
N：私の農地に止まったというじゃないデシか！
Y：私の農地にも！　まあ、新しい種あるからいいけどね。フフン。よーし、食べ物屋さんがレストランにランクアップ！
牛：レ、レストラン！　オレなんかすぐマイナスだぁ。
Y：もう大歓迎！　いつでも止まって❤
　どうも後半になってツイていない牛を尻目に、Nと

▲終盤にさしかかり、農地の横取り合戦もすさまじいものになってきたぞ。勝敗の行方は、まだまだわからない？

　Yは着実に収穫高を上げ６年目の大賞はYに、次の年はNの手に渡った。そして目標収穫高まであと２万Gの８年目。
牛：くっそー、ここから大逆転してやるぞー！
N：また空き地が増えたデシね。レンホーソー植えちゃうデシー。パネルもゴールドリーチ！
Y：なんか２位に追い上げられてるなあ。私も植えとこう。ゲゲッ、ヌグとキュイリしかない。
N：キュピーン、チャンス到来デシ（注釈７）！
牛：こんな時に限ってお店に止まれないっス。
　この年の大賞はNに決まる。そして恒例の調理の達人。今度のお題は揚げ物だ。ここでも、またYが勝利。目標収穫高はあと8000G…。９年目がスタートし、Yがお店でメダルを使って作物を買うや否や、シロちゃんがゲーム終了を告げた。優勝者は……Yに決定！　やったね！
そして後日談。Nは、プレイ後もシロちゃん語が抜けなかったとさ。めでたしめでたし？



◀感激の瞬間！　順位と収穫総合高は、ごらんの通りだ。『食卓〜』はやっぱり大勢でワイワイ遊ぶのが楽しいよね。

「フォーチュン」ミニ知識

リプレイ中の上級プレイ

　ここでは、上のリプレイでフォローしきれなかった上級プレイを紹介しよう。

①お店の有効利用法

　グラフィックがある店に止まって種を買うと、好きな自分の農地に移動することができる。これを利用して、空き地へたどり着きやすくするようにするのだ。そのために11月から９月までは、寿命があと１年の作物が多いポイントを認識しておくこと。そして10月が近くなったら、お店の周辺に移動して、そのまま収穫祭を迎える。収穫祭が終了したら、さきほどのポイントは空き地になっているハズだから、お店に止まってそのポイント周辺に移動。これで一番に空き地の近くへ着くことができるワケだ。

②メダルは効果的に使っていこう

　お店ではメダルで買い物ができる。あらかじめ、どの種がどのメダルで買えるかをチェックしておこう。そうすれば、メダルをムダなく集めることができるのだ。メダルは持っていてもお金には換算されない。ドンドン使ってしまうことだ！

◀エレキテルヒポポタマスで瞬間移動。これは便利！

攻略本も発売

なんと、このゲームの攻略本が発売されることが決定した！　内容は、ゲームの攻略はもちろん　迎 夏生先生描き下ろしのポスターや、ファン必携の要チェック本、深沢美潮先生のゲームリプレイなど内容満載。こりゃファンなら買うしかない！　定価¥1,200で７月10日に発売だ。

●『フォーチュン』はみだし情報……その１：原作者・深沢美潮先生のサイン会開催：※１：６月29日に大阪府池田市・ワンダーパニック池田店にて15：00〜 問い合わせ先：0727-54-0700まで。※２：６月30日に岡山県岡山市・遊コン表町店にて13：00〜。問い合わせ先：086-232-4876まで　その２：「新フォーチュン」ゲームミュージックＣＤ発売：７月21日にエアーズより¥2,500（税込）で発売。問い合わせ先：03-5489-9210まで。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

あの人に告白するために 私、負けられない！

藤崎詩織

『ときめき』と『ぱずるだま』。コナミの2大タイトルをミックスしたら、骨のズイまでハマれるパズルゲームになりました。『進め！』ルールに、PS版オリジナルビジュアルをつけての移植で、キミはもう、連鎖のト・リ・コ♥

ときめきメモリアル対戦ばずるだま

ジャンル	PZG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	9月予定		

如月 未緒

紐緒 結奈

片桐 彩子

虹野 沙希

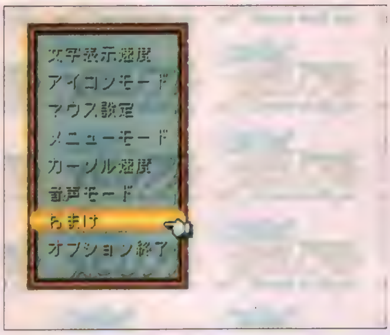
古式ゆかり

©1995／1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新発見

クリアの感動をオプションで何度でも！

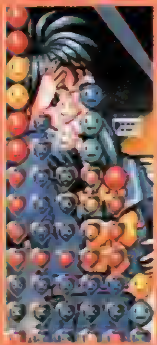
ＰＳ版では、クリアするとアーケード版にないおまけグラフィックが見られるという、ビッグな追加点があるのは、すでにお知らせしたとおり。そして今回明らかになったのは、クリアしたキャラのエンディングを、オプションで何度でも見られるということだ！　苦労して見届けた感動のエンディングがいつでも味わえるって、最高にうれしいことだよね。

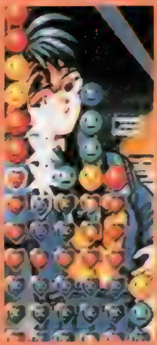


◀本編のクリア後も、オプションにおまけがついてたよね。それと同じなのかな？

とっても気になる『進め！』ルール 3つの新だまはこう使うんだ

ぜんだま


▲ぜんだまの周囲８方向のこだまが､すべておおだまに変わるのだ。すると……。


▲こだまがおおだまになると、元からのおおだまとくっついて連鎖に発展するぞ。

あくだま

▲ぜんだまとは逆に、周囲８方向のおおだまをすべて、こだまに変えてしまう。

▲まだ作動させたくない仕掛けを封じるために使うのが、かしこい使い方だ。

くいだま

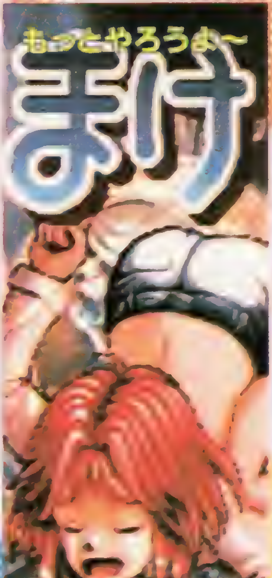
▲くいだまは、おおだまに変わると作動し、ロの向く方向のたまを消してくれる。

▲こんなピンチのときも、下向きのくいだまを作動させると生き延びられる。

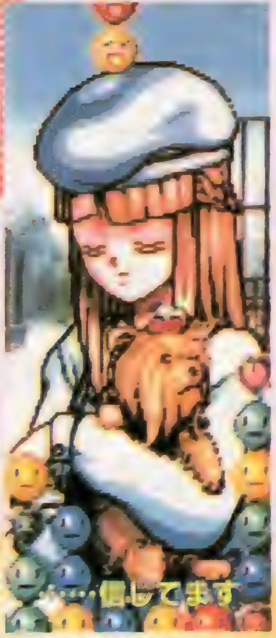
清川　望

鏡　魅羅

朝日奈夕子



美樹原　愛



早乙女優美

PS版画面写真大公開

あの『同級生』が麻雀になってPSに登場！ プレイヤーを待ちかまえるのは、個性的な14人の女の子たち。はたしてキミは、麻雀の腕はもちろん、巧みな話術と不屈の精神で、気になるあの子のハートをキャッチすることができるだろうか!?

同級生麻雀

ひと夏の想い出がキミを待っている♥

▲麻雀の相手になる彼女たちは、みんな個性的。ということは、麻雀の打ち方などもそれぞれ違うのだろうか？

◀会話の選択や麻雀での勝敗だけでなく、誰といつ麻雀をするかによってもエンディングは変化していくぞ。

同級生って？

パソコンで登場するなり一躍メジャータイトルとなった恋愛ＡＶＧ、それが『同級生』だ。このパソコン版は18禁ゲームとして発売されたが、高いゲーム性が評価され、細部の変更はあったものの昨年ＰＣエンジン化。それを皮切りに、現在、他のコンシューマ機にも移植が予定されているのだ。

▲恋愛ＡＶＧ。元はパソコンの18禁ゲームなので、Ｈももちろんアリ♥（画面はＰＣエンジン版です）

▲『同級生』のキャラが登場する麻雀ゲーム。勝てば女の子が脱ぐぞ♥（画面はサターン版です）

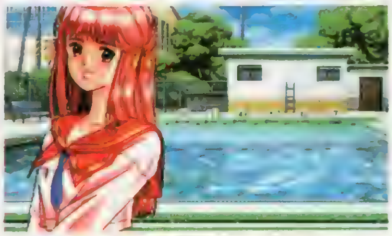
同級生麻雀

ジャンル	ＴＢＬ	価格	未定
メーカー	ユーメディア	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	秋予定		

©エルフ ©1996 CHATNOIR ©1996 YUMEDIA／AROMA CO.,LTD. ©1995,1996 MAKE SOFTWARE ©1995 NEC Avenue,Ltd.

チェックポイント ゲームのメインはシナリオモードだ!

このPS版はアーケード版、そしてその移植作のサターン版とはまったくの別物なので、麻雀に勝てば女の子が脱ぐ、というものではないのだ。ゲームのメインはシナリオモードで、プレイヤーはまず町のマップ上を移動し、女の子を捜すことから始める。そして、見つけた女の子と麻雀勝負をしたり会話をすることでストーリーが進んでいくのだ。麻雀の勝ち方、女の子との会話の仕方によってはイベントが発生したり、エンディングが変化したりするぞ。このモードの他にも、好きなキャラを3人選んで対局するフリー対戦モードがあり、純粋な麻雀ゲームとしても楽しめる。ルールを自由に設定できたり、シナリオモードで見たイベントをいつでも見なおせたりと、オプションも充実しているのだ。



▲町を移動して、女の子を捜す。うまい具合に見つかれば、会話したり麻雀したりできるのだ。ゲームの期間は8月10日から30日までで、1日につき2回まで麻雀勝負ができるぞ。

◀麻雀は4人打ちの基本スタイルで勝負。各種のルールも設定できる本格派なのだ。最近の女の子は麻雀が強くなくっちゃ口説けない!? まずはフリー対戦モードで腕を磨こう。

豪華声優陣が勢ぞろい

各キャラを演じる声優陣も、豪華な顔ぶれがそろっているぞ。基本的にはPC版と同じなんだけど、一部変更になったキャラもいる。変更のなかったキャラはもちろんPCエンジン版と同じように可愛い彼女たちを演じてくれることだろうし、変わったキャラは変わったキャラで、その子の新たな魅力を見せてくれることだろう。楽しみにして待っていよう!

CAST

[illegible]

続報を待っててね

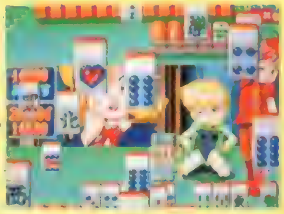
アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

脱衣無しのハンデをものともせず、絶妙のアレンジとオリジナル要素がウケて大ヒットしたPS版『スーチーパイ』。今度の『II』もハイレベルな移植&パワーアップしたオリジナルアレンジで、PSユーザーを楽しませてくれるぞ！

家庭用ならではのアレンジがたっぷり！

園田健一氏の美少女キャラでおなじみの『アイドル雀士スーチーパイ』。今回の『Ⅱ』では、前作で真のボスだったスーチーパイをプレイヤーキャラとして操作できたり、４人の美少女雀士が登場して、多彩な必殺技でプレイヤーを助けてくれるなどの変更がなされている。アニメーションも豊富で、キャラの会話など、ファンのツボを押さえた要素を満載。PS版ならではのアレンジも魅力的な作品になっている。

PS版最大の注目ポイントが、家庭用向けにほどこされたアレンジの数々。ゲームモードは前作のキャラも含めた15人の登場人物とじっくり対局できる〝フリー対戦〟と、麻雀勝負に絡めたオリジナルストーリーの展開する〝ストーリーモード〟を用意。特にストーリーモードは、ゲーム開始時に４人の美少女雀士からパートナーを選べ、誰を選んだかでイベント内容が変わるマルチストーリーとなるなど、元のアーケード版以上に充実。ほかにもPSオリジナルの水着脱衣アニメも加わり、完全新作といっても過言じゃない内容となっているぞ。



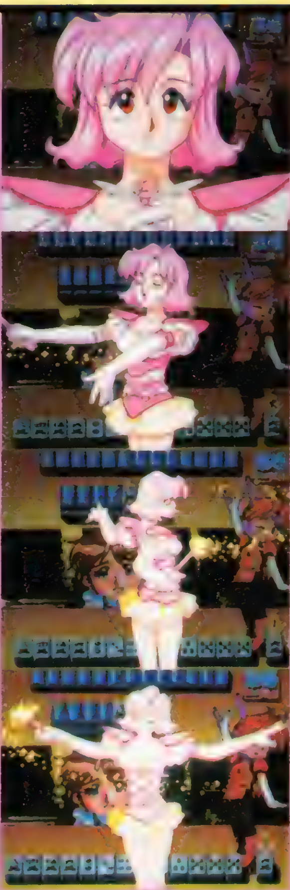
◀仲間の必殺技は、特定の条件で自動的に炸裂する。

必殺技で大逆転！

◀なめらかな動きの新作アニメでかわいく着替えるぞ。

水着姿をバッチリおがめ

全編にあふれるアニメーション



▲必殺技シーンなど各所にアニメーション満載。アーケード版と同じ場面のアニメにも手直しが加えられている。

◀▲前作のキャラたちがストーリーモードでは色々な形で絡んでくる。特に水野祐紀とは実際に勝負できるし、さらにクリア後は……？

なつかしいキャラも続々登場！

アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	8月予定		

©1996 JALECO LTD ※画面は開発中のものです。

PSだけのおまけも満載!

「出来はどっちもいいけど、サターン版にはエッチな脱衣があるもんな」とお嘆きのPSユーザーに朗報！　PS版には脱衣以上に魅力的なオリジナル要素がこんなにたくさん用意されているのだ。

キュートなCGをハイクオリティで! CGギャラリー

ゲーム中に登場したグラフィックのいくつかが、このモードで自由に見ることができるのだ。さらにゲーム中と同サイズのＣＧだけでなく、４倍密度の高解像度モードも用意。このモードのＣＧは単に拡大したものではなく、高解像度用に変換したＣＧを使用。原画に近いハイクオリティな絵が楽しめるぞ。

予約をすれば2つのプラス1!

買ったらプラス1

ＣD-ROM２枚組のサターン版に対し、ＰＳ版は１枚多い３枚組。このプラス１枚にはＣＧギャラリーと出演声優のインタビューがたっぷり収録されているのだ。サターン版にも声優インタビューはあるけれど、収録人数は３人だけ。対するＰＳ版では、かないみか、松本梨香、西原久美子、こおろぎさとみ、高橋美紀の５人分も詰まっている。

予約特典プラス1

何とＰＳ版だけの予約者全員プレゼントが急遽（きゅうきょ）決定！　これが何と、スーチーパイ＆水野祐紀が楽しいおしゃべりを展開する、ラジオ番組風のドラマＣＤなのだ。ほかのキャラも当然登場するぞ。このウレシイおまけが欲しい人は、発売日前日までにお店でソフトを予約しよう。買ったときにその場でドラマＣＤがもらえるのだ。

PSオンリーじゃないけどミユリの部屋も注目!

サターン版をプレイした人は知っているだろうけど、前作で人気を呼んだロリっ子・ミユリちゃんの着せ替えが楽しめちゃうのだ。フリー対戦でクリアしたキャラのコスチュームを着せることが可能に。さらに全員クリアすれば、おまけコスチュームが登場するぞ。

ウェディングピーチ ドキドキお色直し

愛のウェ〜ブ

ももこニュ〜ス!! プレイステーション用ゲームソフト『ウェディングピーチ』、いよいよ登場!! 発売はちょ〜っとのびちゃったけど、もうしばらくの辛抱だから、期待して待っててね。それでは最後にお約束。遊んでくれないと、と〜ってもご機嫌……(以下略)!

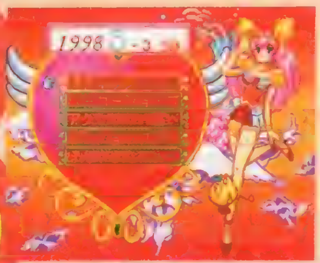
PSで愛天使たちの"きせかえ"を楽しんじゃおうっ

長らくお待たせした『ウェディングピーチ』も、いよいよ発売間近! ゲームはとっても簡単。行きたい場所を選んで、着替えたらいざ"おでかけ"。どんな着替えをしたかで、ももこたちの能力は上がったり下がったり。将来どんな職業に就けるかはあなた次第。もちろん、楽しいイベントも盛りだくさんだよっ!

HA〜I

はなさきももこちゃん

は〜い、ももこで〜す。ちょ〜っとドジなところがタマにキズだけど、どんな困難にもめげない元気さが取り柄で〜す。お気に入りのリボンを活かした着替えを選んでくれると嬉しいなっ。



行き先を選んで

"きがえ"を選んで

やった!! パラメータアップだ!

よいこは知らなくていい話 1

ー花咲ももこ編ー

その正体は、天使セレーソと人間の花咲翔一郎との間にできたハーフエンジェル。天使界に伝わる伝説の愛天使であり、聖サムシングフォーの真の力を発揮させることができる唯一の天使。非常時は愛天使ウェディングピーチに変身し、悪魔族と戦う。悪魔である風魔ようすけとの種族を越えた恋に悩むが、最後までその愛を貫いた。「愛天使、ウェディングピーチは、とってもご機嫌ななめだわ!」

ウェディングピーチ
ドキドキお色直し

ジャンル	ファッションSLG	価格	¥5,800
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月予定		

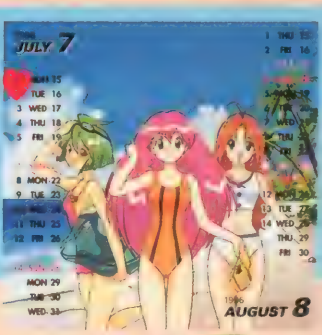
UFUFU

花にまゆりちゃん

どうも、谷間ゆりです。頭を使う作業ならば、私におまかせです。ももこやひなぎくとちがって、どんなファッションでもバッチリ着こなしてみせますわ。中でも、ママの作ったドレスが一番のお気に入りですの。

ゲームを買うと、カレンダーがもらえるよっ

ゲームを買おうと思っているみんなにさらにビッグニュ〜ス！　このゲームの説明書にはなんと、愛天使たちのＣＤジャケットサイズカレンダーがついているのだ！　これで、365 日いつでも愛天使たちと一緒にすごせちゃうぞ。



ACHA〜!!

たまのひなぎくちゃん

おっす、ひなぎくだ。細かい作業は苦手だけど、運動神経なら誰にも負けないぜ！　あんまりごちゃごちゃした着替えは苦手なんだ。ラフで動きやすいヤツが好みかな。だからといって、あんまり変な着替えはさせないでくれよなっ！

よいこは知らなくていい話 2

－谷間ゆり編－

人間界に転生した天使。サッカー部キャプテン柳葉に恋するが、愛天使エンジェルリリィとして悪魔と戦う中、天使リモーネにもひかれていく。やがて２人が同一人物であることを知り結ばれることに。天使界でもリモーネとは出会っており、前世の記憶を取り戻した瞬間に結ばれるというあたり結構単純なのかも知れない。リモーネの手の早さも特筆もの(相手は仮にも中学生)である。「清純と、いわれしリリィの花言葉、咲かせて愛を授けます」

よいこは知らなくていい話 3

－珠野ひなぎく編－

ゆり同様、人間界に転生した天使。愛天使エンジェルデイジーに変身してヒーチを助ける。初めての変身で、３人の中で唯一"ドレス姿じゃ戦いにくい"ことに気づき、すぐにお色直ししていた。当然と言えば当然であるが、これがひなぎくらしさをよく象徴している。幼なじみの天野たくろうとはいい雰囲気だったが、まだまだ色気より食い気なのか、まったく恋の進展はなかった。「デイジーは、無邪気な心の象徴だ。邪悪な風なんか吹き飛ばしてやるぜ！」

豪(ごう)華(か)絢(けん)爛(らん)

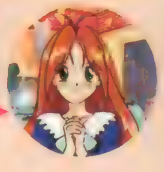
声優7人の直筆サイン入りゲーム用アフレコ台本　1名様

3人からよいこのみんなにビッグプレゼント

それでは最後に、電撃読者のために特別ビッグプレゼント！　ゲームのアフレコ台本に、出演声優さん７人の直筆サインを入れて、１名様にプレゼントしちゃうのだ。官製ハガキに『ウェピー』への愛を綴って、右のあて先に送ってね。もっとも愛を感じたハガキの送り主に、この世界で１つしかないサイン入り台本をプレゼント！

●あてさき●
〒101東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション
「愛のウェ〜ブ」係

世界で1つだけの貴(き)重(ちょう)品(ひん)!!



魔法少女ファンシーCOCO

魔法界のプリンセスCOCOを、キミの手で立派な魔法使いに育て上げる！　待望の正統派美少女育成SLG『魔法少女ファンシーCOCO』、その魅力の数々をひと足お先に大紹介！

▲コマンドはアイコンでスッキリまとめられ、とてもわかりやすいメイン画面。

目指せ！ 至上のプリンセス

魔法界のお姫様ＣＯＣＯをしっかり教育して、立派な魔法使いに育て上げるという、正統派育成ＳＬＧが登場。魔法の修行に休日のバカンスと、５年にわたってみっちり鍛え、最高のプリンセスを目指すのだ。大勢のキャラが入り乱れてのさまざまなイベントや、マニア心をくすぐる数々の「変身魔法」など、見どころも満載！

▶オープニングより。この日から、ＣＯＣＯの厳しい修行の毎日が始まるのだ。

◀修行ばかりではなく、ときにはバカンスにも。季節ごとにビジュアルが楽しめるぞ！

COCOをとりまくキャラクターたち！

ライム

ナタデランドのカルア大臣の娘で、ＣＯＣＯとは同じ年に生まれた女のコ。同い年だけあって、ＣＯＣＯとは大の仲良し。常にＣＯＣＯに付きそうライムのことが気にかかっているらしい。（CV：氷上恭子）

ミルク

ＣＯＣＯの住むナタデランドの親衛隊隊長ジンの息子で、ＣＯＣＯよりは３つ年上の少年。幼い頃から兄替わりとしてＣＯＣＯに付き添ってきた。最近はＣＯＣＯが少し気になっているようだ。（CV：岩永哲哉）

カカオ王

魔法の王国ナタデランドの第18代目国王で、ＣＯＣＯの父親。ＣＯＣＯが８歳の誕生日を迎えたその日、娘をナタデランドの立派なプリンセスに育てるべく、専属の教育係を雇うことを決意。（CV：西村知道）

ナッツ王妃

ナタデランド王国の美しい王妃であり、またＣＯＣＯの優しい母親でもある。辛く厳しい修行を続ける娘のＣＯＣＯを、優しく見守ってくれる。彼女の妹は、現在人間界で暮らしている。（CV：山田美穂）

魔法少女ファンシーCOCO

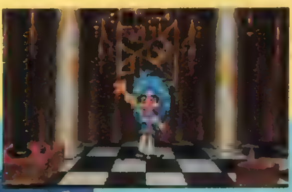
ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	POW	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

COCOの育成は楽しい演出でいっぱい！

COCOの育成は、魔法や武術、料理や礼儀など、1週間単位でさまざまな修行をこなさせ、パラメータを上げていくという、オーソドックスなスタイルになっている。この育成部分には、着せ替えや可愛いアニメーションなど、数々の楽しい演出が施されいて、プレイヤーを飽きさせることがないのだ。育成といえばとかく単調になりがちなので、これは嬉しい配慮だよね。ここでは、その楽しい演出の一部をちょっとだけピックアップして紹介しよう。

◎アニメーション

修行中は、その修行の内容によってデフォルメされたCOCOが可愛くアニメーションするぞ。同じ内容の修行でも、何パターンかのアニメーションがあるので、見ていてなかなか飽きないのだ。



◀▲修行ごとにアニメーションは違うので、そのバリエーションは実に豊富。デフォルメされたCOCOがすごく可愛いのだ。

◎変身魔法

変身魔法の修行を行っていると、COCOは数々の変身魔法を覚えていく。その数はなんと50種類！　育成のやり方により覚える変身魔法は違ってくるので、1度のプレイですべて見るのは難しい!?　何度でもプレイして、すべての変身パターンを見よう！

◎着せ替え

町で服を買ってCOCOに着せれば、ちゃんとメイン画面でも着替えてくれる。お店にはたくさんの服が売っているので、これを集めるのもまた楽しみの1つになりそうだ。

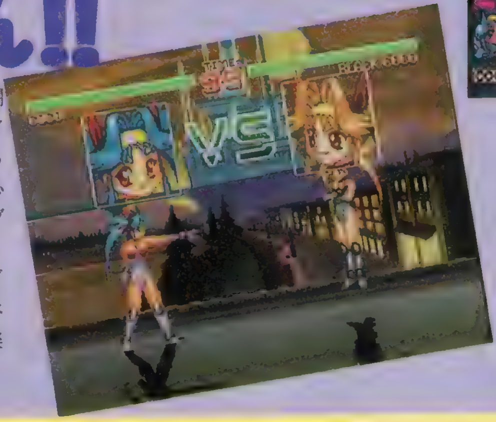
◀▼買った服は「使う」ことで着替えることができる。気分によっていろんな服をCOCOに着せよう。

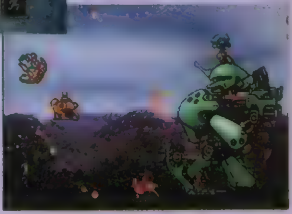
◀町のお洋服屋さん。ツボを押さえた品ぞろえだ。すべての服をそろえて、着せ替えを楽しもう！

楽しいサブゲームも盛りだくさん!!

このゲームでは、物語の進行によって、格闘ゲーム、シューティングゲーム、そしてカードゲームの3つのサブゲームが遊べるようになっている。特に格闘ゲームは、コマンドによる必殺技はもちろん、連続技まで入るという、サブゲームとしては十分すぎるほどの出来映え。さらに超必殺技まで用意されているのだ。それぞれのゲームがどのような形で物語に絡み、遊べるようになるのかはまだ不明だけど、これも楽しみの1つになりそうだ。

◀カードゲーム。ルールは不明だが、ちょっとしたギャンブルイベントで遊べるのかな？





▶シューティングゲームはこんなデカキャラも登場。なかなか凝った造りだ。

サブゲームの詳しい遊び方はまだ不明。しかしどうやら、対戦格闘ゲームではCOCO自身を操って戦えそうだ。ちなみに乳揺れもバッチリ！

多発するテロに対抗するCRW

▲端正な顔に不敵な笑み。悪役なのか？
▶日本は破壊と暴力の無法地帯となった。
▲銃をかまえ、見つめる瞳の先には何が？

CR
COUNTER REVOLUTION
カウンターレボリュー

パソコン版からさらなる進化を遂げて登場する『CRW』PSバビジュアルを筆頭に、生まれ変わったPS版の魅力を画面写真

待望のPS版オープニング

西暦2020年から20年間にわたって続いた第３次世界大戦の終結後、治安の悪化が著しい日本では大統領制へ移行することになった。それにともない、多発するテロ、複雑化、多様化する犯罪に対処すべく、防衛庁の戦略情報局内に大統領直轄の「特殊機動部隊」、カウンターレボリューションウォー（略してCRW）が設立される。このゲームは、さまざまな特殊任務を受けて出動する、彼女らCRWの活躍を描いたものなのだ。左下で紹介しているPS版オリジナルのオープニングビジュアルからは、“秩序の崩壊した日本”というゲームの世界観がストレートに伝わってくる。また、CRWのメンバーや敵役と思われるキャラクターの表情なども挿入されているので、いつのまにかゲームの世界に引き込まれ、気分を盛り上げてくれるはず。一気にゲームへの期待感を高めてくれるぞ。

[エイミ] CRWを支えるムードメーカー
見た目は普通の少女だが、実は現代科学の力で生み出されたバイオロイド。その明るい性格で、CRWのムードメーカー的な役割を果たしている。持ち前の俊敏さを活かせることから、機動性に優れたアサルトスーツ「アタッカー」に搭乗する。

[零子] 才知に長け、あらゆる能力に秀でた謎多き女性リーダー
すべてのステータスに優れ、女性初の独立中隊指揮官としてその辣腕を振るうCRWのリーダー。年齢、経歴ともに不明というミステリアスな一面も持っている。彼女のみが乗ることを許されてい　る隊長機、「コマンダー」に搭乗する。

これがオープニングビジュアルだ！

WAR

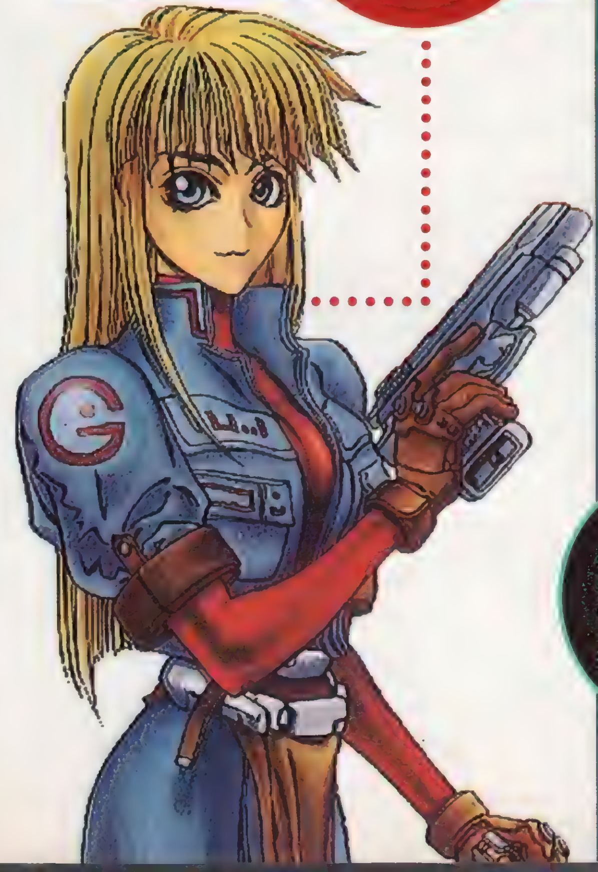
ションウォー

ージョン。今号では、オリジナルのオープニングとあわせてドーンと紹介していくぞ。

画面写真とを大公開!

[ジェニー] 負けん気と攻撃力はチーム随一

日々の生活に刺激を求めて、CRWに入隊したというすごい女性。性格は気高く負けず嫌いで、さらに高飛車。その性格からくる攻撃力の高さは目を見張るものがある。エイミと同じく、「アタッカー」に搭乗する。

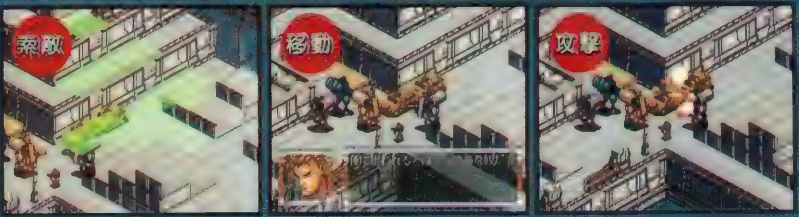


キャラとスーツの組み合わせで個性が生まれる!

「CRW」には個性的な8人のキャラクターと、それぞれちがった性能を持つ4種類のアサルトスーツが登場する。8人のキャラクターには、初期の状態から能力の違いによる特性が設定されているが、シナリオクリア時のポイントの割り振りによってプレイヤー独自の特徴づけをすることも可能だ。キャラとスーツの組み合わせによるステータスが、戦闘時の能力になる。

迅速な判断と行動が戦局を左右するリアルタイムバトル!

テロリストや犯罪者たちとの戦闘は、リアルタイムで進行する。敵は時間の経過とともに着実に侵攻してくるので、こちらも迅速に行動を起こしていかなければならないのだ。秒刻みで変化する戦況に、素早く対応できる判断力と行動力が求められるぞ。



特殊攻撃を駆使して戦闘を有利に展開するのだ!

このゲームには、性能の異なる4種類のアサルトスーツが登場することはさっきも説明したよね。実はそれぞれのスーツには、"特殊コマンド"と呼ばれる特技のようなものが設定されていて、これを活用することで戦闘をより有利に展開できるのだ。特殊コマンドは「識別」、「索敵」、「乱射」、「狙撃」の4種類。どれも優れた効果を持っているが、通常敵の位置が見えないようになっているため、「索敵」はそれなしに勝利はありえないほど重要なコマンドだ。

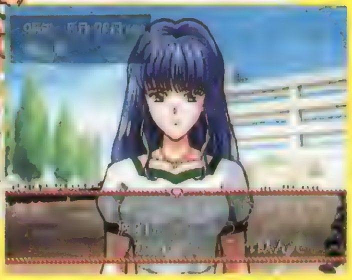
戦略のカギをにぎる特殊コマンド

効果的なだけに、使いどころを考えたい特殊コマンド。「識別」は、隊長機のコマンダーだけが使用可能な特殊コマンドだ。

CRW
カウンターレボリューションウォー

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

©1996 ACCLAIM JAPAN LTD.©1994 WIZ



体育祭
ミニゲームで勝負だっ!

プール開き
女の子の水着がまぶしい……

学校行事は★ イベントの宝庫

修学旅行
思い出をたくさん詰め込もう

学園祭

クラブ参加か見学側か?

エンジェルグラフィティ
あなたへのプロフィール

エンジェル グラフィティ
あなたへのプロフィール

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800(限定版¥8,800)
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) マウス
発売日	7月5日予定		

学園恋愛SLGで欠かせないのは、学校行事イベント。今回はそんな学校行事の数々を、天使が丘学園で卒業までに行われる行事の一覧表とともに、たっぷり紹介しちゃうぞ。アニメーションあり、ミニゲームありの各種イベントをご堪能あれ。

©アストロビジョン ©1996 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD.

イベントが行事に影響することも

じつは、行事の前に起こったイベントで、キミの行事での行動が変化する可能性があるのだ。何気ない会話で思わぬ展開も!?

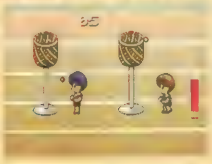
例)体育祭の前に…

下校時に会った、天野美鈴ちゃんからの質問では、キミが体育祭に何の役目で参加するかが決まる。キミなら、なんて答える?

①100m走か障害物競争

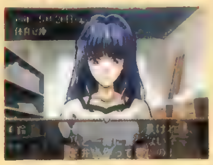
▲ランダムで100m走か、障害物競争のミニゲーム。

②玉入れに参加する



▲こちらでは玉入れのミニゲームが待っている。

③じつは体育祭準備委員



▲競技には出ないけど、美鈴ちゃんからお弁当が!

天使か丘学園行事表

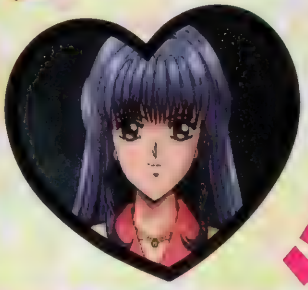
2年生		3年生	
4/7	始業式	4/8	始業式/進路指導
5/26	体育祭	5/25	体育祭
7/1	プール開き	6/15	進路指導
7/10	テスト期間(~7/14)	7/1	プール開き
7/21	夏休み(~8/31)	7/8	テスト期間(~7/13)
9/1	2学期開始	7/21	夏休み(~8/31)
9/18	修学旅行(~9/25)	9/2	2学期開始
10/22	学園祭(運動部大会)	9/17	進路指導
11/1	AQ選考委員会	10/25	学園祭
12/11	テスト期間(~12/15)	11/1	AQ選考委員会
12/24	AQコンテスト	11/11	進路指導
12/25	冬休み(~1/7)	12/11	テスト期間(~12/15)
1/8	3学期開始	12/24	AQコンテスト
2/26	テスト期間(~3/1)	12/25	冬休み(~1/7)
3/21	春休み(~4/7)	1/8	3学期開始
		2/24	卒業テスト
		3/24	卒業式

エンジェルクイーン
AQコンテストとは?

このコンテストは、3年生の女生徒から候補を選び、クリスマスイブに本戦を行う、いわゆるミス学園決定戦だ。エンジェルクイーンには、美しさと優しさを兼ね備えた女の子が選ばれ、彼女たちはその後、全員自分の願いをかなえているとか。そして、エンジェルクイーンを自分の彼女にすることは、全男子生徒のあこがれなのだ! また、この日に結ばれたカップルは、ずっと幸せな関係でいられるという言い伝えもある。キミと女の子の恋も、このコンテストの日に劇的な展開を迎えることになる!?

▲主人公が3年のときのコンテストでは、知り合った女の子の誰かがクイーンになる、なんてことも十分考えられるぞ。

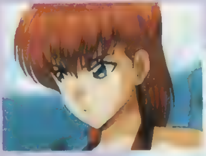
本命は美鈴ちゃんかな



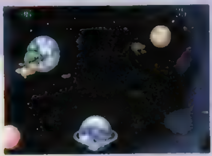
デートイベントも盛りだくさん

学校行事以外でのイベントといえば、なんといってもデート。学校に負けず劣らず、さまざまな趣向で、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。イベントシーン以外にも、特定の期間だけグラフィックが変化するデートスポットなど、細かいお楽しみを数えたらキリがないほど。キミのデート気分を存分に盛り上げてくれるのだ。

▲情報誌のイベント情報で、特別な開催期間をチェック。イベントによっては、1日しかやっていないものもあるからね。



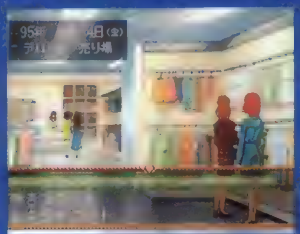
▶室内プールでは、女の子のカラフルな水着姿が。別の女の子とハチ合わせのシーンも。



◀選んだゲームを実際にプレイできるぞ。夢中になりすぎて女の子のことを忘れないように!

女の子の誕生日にはプレゼントを!

知り合った女の子の誕生日が近づいたら、デートでプレゼント選びができる。3つの売り場で各3種類と、合計9種類の商品から女の子の好みに合う品を選びだそう。ただし、所持金が足りない場合は、残念ながらプレゼントできないのだ。



▼ひとくちに洋服選びといっても、種類があるので大変だ。

今、新しい旅の扉が開く!!

電撃文庫の最新刊　好評発売中!

新フォーチュン・クエスト ③ 偽りの王女

Fortune Quest

深沢美潮　イラスト／迎 夏生　定価560円

ついにでたっ!
人気シリーズ最新刊!

果たしてどうなる
大借金! 返却期限
までの１週間で、
なんとかなるのか…?

プレイステーション用ソフト　発売／メディアワークス
新フォーチュン・クエスト
食卓の騎士たち
スペシャル版:価格6,800円(税別)
通常版:価格5,800円(税別)
6月21日発売予定!
©深沢美潮(Wiz)／迎 夏生／メディアワークス

7月10日発売!　電撃攻略王
「新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち 公式完全攻略ガイド」　定価 1,200円

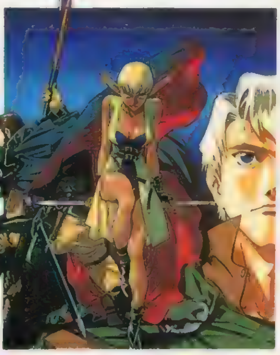
好評発売中!　新フォーチュン・クエスト①②　定価各600円

「フォーチュン・クッキー」にてラジオドラマ好評放送中!
TBSラジオ、琉球放送 毎週火曜日24:00〜24:30

神王バルバスが復活!?
待望の下巻登場!

神王伝説 クリスタニア Crystania 〈下〉

著／白井 英　原作／水野 良
イラスト／宝谷幸稔　定価520円



好評発売中!

神王伝説クリスタニア〈上〉
著／白井 英　原作／水野 良　イラスト／宝谷幸稔　定価520円
漂流伝説クリスタニア１〜４
水野 良　イラスト／うるし原智志　定価１540円 2/3各520円 4 500円
はじまりの冒険者たち　レジェンド・オブ・クリスタニア
著／河添省吾　原作／水野 良　イラスト／宝谷幸稔 牧野 円　定価640円
クリスタニア　封印伝説序章
水野 良ほか　イラスト／恩田尚之　定価520円

ビデオ好評発売中!
「はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア」
価格5,800円(税別)
●90秒の未公開映像を含めた特別編集版!
●OVAも秋から発売開始!
発売：東映ビデオ　角川書店

超科学を封印する
狂科学の狩人登場!
小畑 健、渾身の
イラストも必見!

狂科学ハンター REI

中里融司　イラスト／小畑 健
定価520円

電撃ゲーム文庫

D&D®ゲームシナリオ③

ナイツ・ダーク・テラー
―黒い夜の恐怖―

TSR,Inc.／編　訳・構成／安田 均&グループSNE　イラスト／中沢一登、牧野 円、鷹野 嶺　定価980円

好評発売中!　D&D®ゲームシナリオ①②　定価１720円２760円

ニューエイジメディアプレイマガジン　電撃アドベンチャーズ

DENGEKI ADVENTURES Vol.15

6月20日発売!!
予価900円

★読者参加ゲーム 3本 立て!
ドキドキプリティリーグ、ビースト&ブレイド、ブラックロッド
★今回は深沢美潮自らがGMを担当!
フォーチュン・クエスト・リプレイ

新シリーズ・スタート!!
小説『JAJA姫武遊伝』
プラス 中村うさぎ大特集!
作品から私生活まで…。コミックと写真で全てを大公開!!

Dungeons & Dragons and D&D are registered trademarks owned by TSR, Inc. Japan © 1996 TSR, Inc. and Media Works, Inc. All rights reserved.

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
▶03・5281・5207

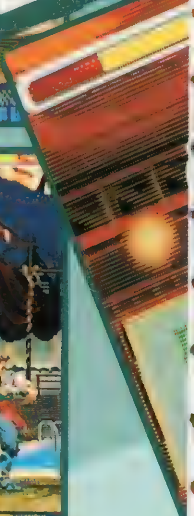
ストリートファイターZERO2
K.O.F.'95
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
ゼロディバイド2
TOBAL No.1
求む！　強敵！
私は戦いたいのだ！
このままではこの無
敵の技が錆ついてし
まう！　超人の技がた
遠慮することはない！
持てる力を全て使いきり、
体温が蒸発するくらい、
拳が岩を貫くくらい
矛を持て我が友よ！
技を磨け我が友よ！
そして共に……共に戦わん！
心果てるまで、力尽きるまで、
夢をそして何かを……つかむまで！
格闘無敵
イラスト／伊藤勇太

ストZERO2

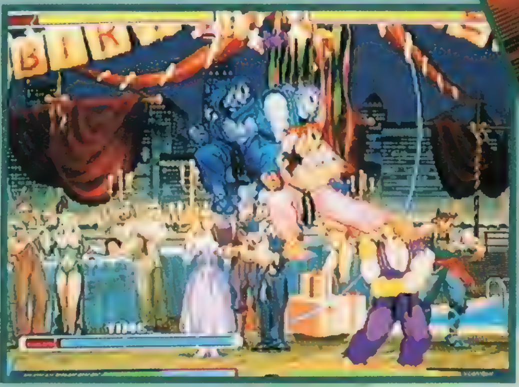
すごいぞカプコン!!

PS版画面初公開

現在ゲーセンで
ZERO2』が、



"'96年冬発売予定"だったPS版『ストリートファイターZERO2』。だがその予定が一気に繰り上がり、なんと夏に発売されることが決定したのだ！　発売日が半年も早くなったのには驚かされたけれど、本当にうれしいよね！　移植度に関しても、このページの写真を見ればきっと安心してもらえるハズだぞ！



夏!!発売決定

大人気の『ストリートファイター この夏、我が家にやってくる!!

ストリートファイターZERO2

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

©CAPCOM CO.,LTD.※画面は開発中のものです。

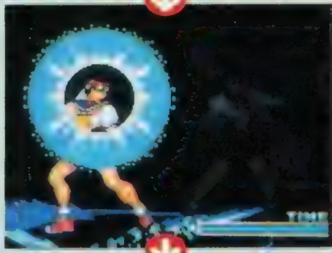
ZEROコンボを超えるオリジナルコンボシステムを採用！

オリジナルコンボシステムとは、短時間に攻撃を連続して叩き込む新システムのこと。スーパーゲージがタマっているときにパンチボタン×２＋キックボタン×１（またはその逆）を入れると画面が反転し、タイマーゲージが現れる。このゲージがなくなるまで、好きな技を連発することができるのだ。オリジナルコンボ発動直後にはわずかだけど無敵時間が存在するし、それぞれの技を出す際のスキもほとんどなくなるため、相手の攻撃をかわして数十もの攻撃を一気に決めることもできちゃうのだ！

▶[illegible]

▼[illegible]

◀ボタン3つ同時押しでオリジナルコンボを発動させると…



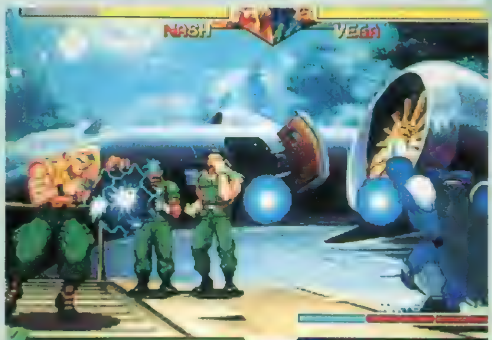
◀このように画面が反転し、キャラの周りに光が集まる。

◀そしてここで攻撃準備が完了。どんどんコマンドを入れよう！

◀出す技は通常技でも必殺技でも構わない。どの技を出そう？

◀スーパーコンボ時と同じように残像つきで攻撃しまくる！

タメ技の入力はどうする？



入力できる時間が限られているオリジナルコンボだけに、出すのに時間がかかるソニックブームやサイコボールといったタメ技を出すのは不利な気がする。でも、オリジナルコンボ中ならば、タメを無視してコマンドを入れてしまって構わないのだ。例えば「←タメ→パンチ」というコマンドの場合、「←→パンチ」と操作すればいいわけ。こうすることで、写真のように飛び道具なんかを連発することもできちゃうのだ。

ZEROカウンターが各キャラ2種類に！

前作ではキャラごとにパンチかキックかが決まっていたＺＥＲＯカウンター。しかし今回は全キャラに２種類のＺＥＲＯカウンターが用意された。これでもう「ボタンを間違えて返せなかった」なんてことはなくなるハズ。それぞれ微妙に効果が異なる（パンチでしか返せない技があるなど）からうまく使い分けよう。

下はロレントの特殊なＺＥＲＯカウンター。反撃するのではなく、一瞬にして相手の背後に回り込むのだ。

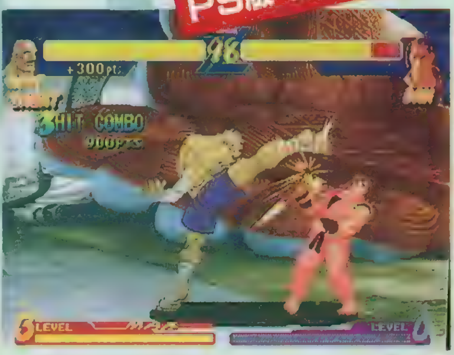
パンチボタン

キックボタン

実質的にZEROコンボが使えなくなったぞ！

前作では通常技を弱→中→強という感じでつなげることができたけれど、『ＺＥＲＯ２』ではできなくなっている。一部のキャラ（元）や特定の連続技（春麗の立ち強パンチ→しゃがみ中キックなど）はつながるけれど、実質的にＺＥＲＯコンボはなくなったと考えていい。もっともこれは「しゃがみ弱キックが入ればしゃがみ中キック、しゃがみ強キックとつながる」といった前作の〝お手軽コンボ〟がなくったということなので、より熱い戦いが楽しめるともいえるけどね。

PS版『ストZERO』



◀前作のＺＥＲＯコンボ。ＺＥＲＯ２では[illegible]

※P.92～95の写真はアーケード版のものです。

オリジナルコンボの代表的な使い方を覚えておこう

攻撃力こそあまり大きくないものの、一気にたくさんの技を当てることができるオリジナルコンボ。それだけに、うまく決めることで戦いを有利に進められるのだ。せっかくスーパーコンボゲージを消費するだけに、「いかにタイミングよく決めるか?」が重要になってくる。相手の意表をつくように決めたい。

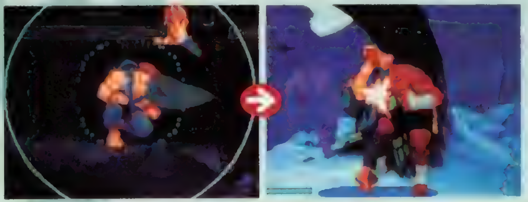
◀キミだけのオリジナルコンボを作り上げよう

オリジナルコンボの発動シーンにも攻撃判定があるぞ

右の連続写真は、相手の近くでオリジナルコンボをスタートさせたところ。発動時の暗転段階で相手が喰らいポーズをしていることからもわかるように、この部分にも攻撃判定があるのだ。ほかにもオリジナルコンボの最初にしゃがみ強キックなど入れて相手を浮かし、そのまま空中コンボとして技をつなげていくこともできる。

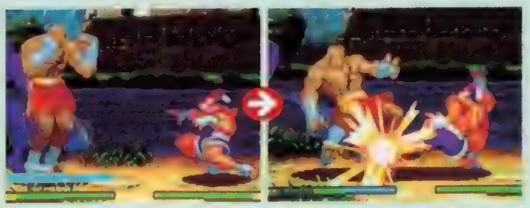
空中にいるときにスタート

下の連続写真を見てもらえばわかるように、自分が空中にいるときにもオリジナルコンボを出すことができる。つまり、飛び込みつつ連続攻撃を決めることもできちゃうわけ。ただし相手を飛び越してしまうと、あさっての方向に向かって技を出すことになるので注意しよう。



相手との距離があるときに使うと

オリジナルコンボをスタートさせると自動的に相手の方に近づいていく。とはいえ、あまりにも遠いところから出すと下のように反撃されてしまうので注意しよう。手数こそ多いものの、攻撃判定は単独で出したときと変わらないので、相手に読まれてしまっては意味がないぞ。



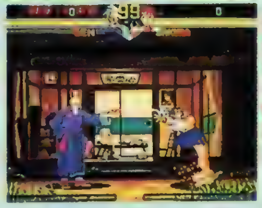
背景グラフィックも一新されたのだ!

前作ではソドムステージとベガステージが同じ背景グラフィックだったりした（演出は微妙に異なっていた）けれど、今回はすべて一新！　キャラごとに背景グラフィックが用意されているのだ。さらには特定のキャラ同士が戦う場合、専用の背景グラフィックになることまである。リュウの対サガット戦では、劇場アニメ版と同じ草原が戦いの場になるぞ。

戦う前には国や地名も表示されるから、背景グラフィックにも注目してみると楽しいハズ。

新キャラを含め、総勢18キャラに!

前作ではリュウ、ケンをはじめとする10人のメインキャラと、ダン、ベガ、豪鬼という３人の隠しキャラが登場していた。しかし今回は大幅にキャラ数が増え、全18キャラが最初から使えるようになったのだ。気になる新キャラは、元祖『ストリートファイター』の元、『ストⅡ』のザンギエフとダルシム、『ファイナルファイト』のロレント、そして『ＺＥＲＯ２』オリジナルキャラのさくらの５人。これにより、対戦のバリエーションも一気に増えたのだ！



▼全部で18キャラも並ぶだけに、キャラ選択画面もかなりにぎやかになったぞ！
◀新キャラの元とさくら。対戦前にも、今までにない演出がほどこされているのだ

各キャラについては次のページで!

これが『ZERO2』に登場する18人の格闘家たちだ!!

リュウにあこがれる『ZERO2』オリジナルキャラ［さくら］

セーラー服姿で戦う現役女子高生。ただし動きやすいよう丈の短い服にしているし、下にはブルマもはいているので、戦闘用のコスチュームといってもいいのかも？　街で見かけたリュウにあこがれて戦うようになったため、必殺技は彼のものにかなり似ている（細かい部分はかなり異なるけど)。出るまでのスキが大きいものの、パンチボタンを連打することで出すタイミングを遅らせることのできる波動拳。無敵時間がなく、必ずダッシュしてから放つ咲桜拳（昇龍拳もどき)。などなど…。アニメパターンが豊富で、登場シーンや転んだりするときに見せるコミカルな動きに魅せられてしまったプレイヤーも多い。

▶攻撃判定がある挑発。オリジナルコンボ中なら何度も出せるため、空中でお手玉することも可能

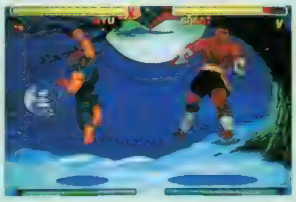
▲スーパーコンボの真空波動拳。リュウにあこがれているだけあって技名もコマンドも同じなのだ

決して強くはないが、使いこなすのがとっても楽しい［ダン］

前作よりも弱さに磨きがかかっている、文字どおり“我が道を行く”キャラ。相変わらず何度でも挑発できるのだが、立ち挑発、しゃがみ挑発、前転挑発、後転挑発、空中挑発、果てはスーパーコンボ挑発（攻撃力はゼロ）まで用意されているというコリよう。断空脚は相手にしゃがまれると効果がなく、晃龍拳の無敵もなくなった（たまに全身が光るときがあり、このときは無敵になる）だけに、能力的にはかなり落ちるキャラといえるだろう。

▼スーパーコンボの晃龍烈火。もちろん震空我道拳や必勝無頼拳も前作同様に持っている

本シリーズの主人公でもある万能型ファイター［リュウ］



空中竜巻は弱体化しているものの、基本的には前作からほとんど変わっていない。ただしＺＥＲＯコンボがなくなったので、足払いを多用していた人は注意しよう。スタートボタンで波動拳を出すと、波動拳を撃つポーズを取る。このフェイントも対戦では役立つかも。

『ストリートファイター』のラスボスも、力が衰えた!?［サガット］

立ち弱パンチやしゃがみキック系の判定が弱くなったようで、接近戦がかなりつらくなっている。必殺技もタイガーショットの硬直が長めだったり、相手の飛び込み攻撃を引きつけて出したタイガーブローが相打ちになりがちなので、弱体化したといえそうだ。

技はリュウに似ているが、性質は微妙に異なっている［ケン］

強キックのリーチが少し短くなったり、空中竜巻が弱体化したりしている模様。しかし、能力的に悪くないこともあって、全体的に見るとあまりパワーダウンをしているようには感じられない。プレイ感覚は『ＺＥＲＯ』よりも『スーパーストⅡＸ』に近いようだ。

サガットとともに『ストリートファイター』に登場していた［アドン］

一部の必殺技コマンドが変更された。ジャガーキックが波動拳コマンドに、ライジングジャガーが昇龍拳コマンドになった関係で、出しやすくなったのだ。通常技でも中段攻撃が増え、戦いやすくなっている。その反面、スーパーコンボは使いにくくなったようだ。

本シリーズに一番たくさん出ている華麗なる女性格闘家［春麗］

最強説も流れている春麗。気孔拳がタメ技からコマンド技になり、空中投げの間合いもかなり広まったため戦いやすくなった。アーケード版ではカーソルを春麗に合わせたままスタートを５秒ほど押し続け、選択すると『ストⅡ』コスチュームになった。ＰＳ版では？

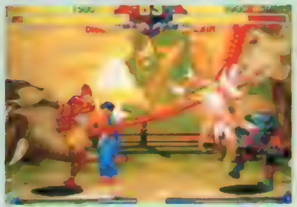
前作の『ZERO』で初登場したパワーファイター［バーディー］

弱や中のブルヘッドでも相手をダウンさせられるようになった。しかしその一方で、ブルホーンの硬直が長くなったり、ブルリベンジャーの無敵時間が減ったり（つかまえる前に反撃されてしまう）しているため、ややつらい戦いを強いられてしまうだろう。

集いも集ったり総勢18人。彼らは様々な思いを秘め、それぞれの目的を果たすために戦い続ける。一体、誰が勝者となるのか…それはキミの腕次第なのだ！

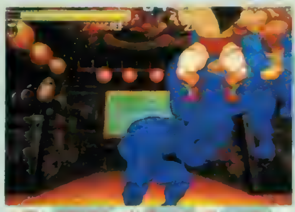
インドのヨガマスターがついに復活！
[ダルシム]

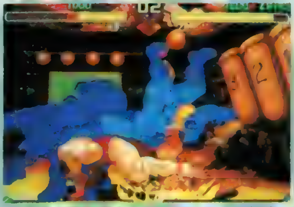
▲スーパーコンボのヨガストライク。


▲手足が伸びるところは相変わらず

見た目こそ変わっているものの、『スーパーストⅡX』と同じ感覚でプレイできるだろう。スーパーコンボのヨガストライク（フランケンシュタイナーのように足で相手を投げる）が新技として登場した。しかし、使いにくい技なので狙う機会はほとんどないかもしれない。ヨガインフェルノが対空兵器としてはイマイチの性能しか持っていないところも少し残念だ。

ロシアの赤きサイクロンが帰ってきた！
[ザンギエフ]


▲[illegible]エリアルロシアンスラム


▲ファイナルアトミックバスターも健在。

『ZERO2』のザンギは、『スーパーストⅡX』時代とは体格をはじめ様々な部分が変わっている。これは立ち強パンチやしゃがみ強パンチといったリーチのある通常技や、空中にいる相手を投げるエリアルロシアンスラム（スーパーコンボ）が新たに用意されたことからもわかるだろう。スクリューは出すボタンに反比例して投げ間合いが広くなっているようだ。

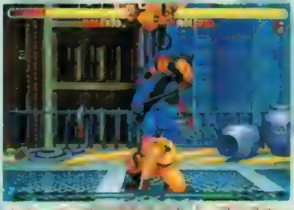
喪流と忌流、2種類の流派を使いこなせ
[元]

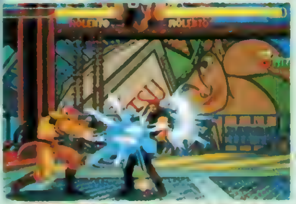
▲スーパーコンボ[illegible]

▲こちらは[illegible]死点咒

戦っている最中にパンチボタン3つ同時押しかキックボタン3つ同時押しで、流派（喪流と忌流とがある）を変えることができる。流派によってキャラの性質が大きく変化する（必殺技も変わってしまう）ので、慣れないうちは戸惑うかも…。おもしろいのが死点咒という技。これを決められたキャラの頭上に数字が現われ、ゼロになると同時に気絶してしまうのだ。

『ファイナルファイト』の中ボスが登場
[ロレント]


▲スーパーコンボのテイクノープリズナー


▲[illegible]パトリオットサークル

ガイルやナッシュと同じ軍人。ただしタイプはまったく異なり、トリッキーな動きを身上としている。それは、↓↑キックボタンという入力で素早い大ジャンプができたり、着地直後にキックボタン×3を押すことで再ジャンプできたりすることからもわかるだろう。スーパーコンボには手榴弾を投げるマインスイーパーと相手の首を吊るテイクノープリズナーがある。

『ファイナルファイト』の主人公がゲームを越えて参加
[ガイ]

疾駆けの出が遅くなったり、武神旋風脚が相打ちになりやすくなったため、パワーダウンした印象がある。前作で気持ちよく決められた連続技が、ZEROコンボの消滅により使えなくなった点も痛い。新技の崩山斗は突進技。ダンの断空脚をくぐることも可能だ。

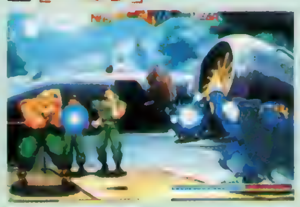
悪の波動を巡りベガと対決するオリジナルキャラ
[ローズ]

スライディングのグラフィックが変更され、硬直時間がやや長くなっている。必殺技のソウルリフレクトの判定も、前作よりも少し弱くなった模様だ。写真はスタートボタン＋中キックボタンで選択した勝ちポーズ。PS版でも見ることができるのかな？

『ファイナルファイト』の中ボスはテクニカルなキャラ
[ソドム]

前作からあまり変わっていない。スーパーコンボのテンチュウサツの使い勝手もいいし。新技のシラハキャッチ（写真）は〝いつでも出せるZEROカウンター〟といった感じの技。ただ、実戦ではほとんど役に立たないのだが…。挑発に攻撃判定ができたのは朗報？

ついに悪の帝王が完全復活!?　サイコパワーは健在だ
[ベガ]



立ち中パンチ、立ち中キック、立ち強キック、しゃがみ強パンチといった通常技の判定がかなり強い関係で、前作よりも楽に戦っていけるだろう。これらの技はリーチがあったり、対空兵器として使えたりするため、必殺技を使う必要もないほどかも？

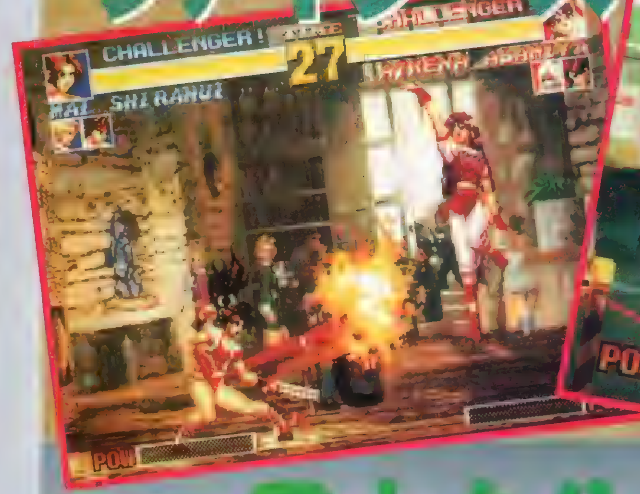
ガイル少佐の友人で、操作感覚もほとんど彼と同じ
[ナッシュ]

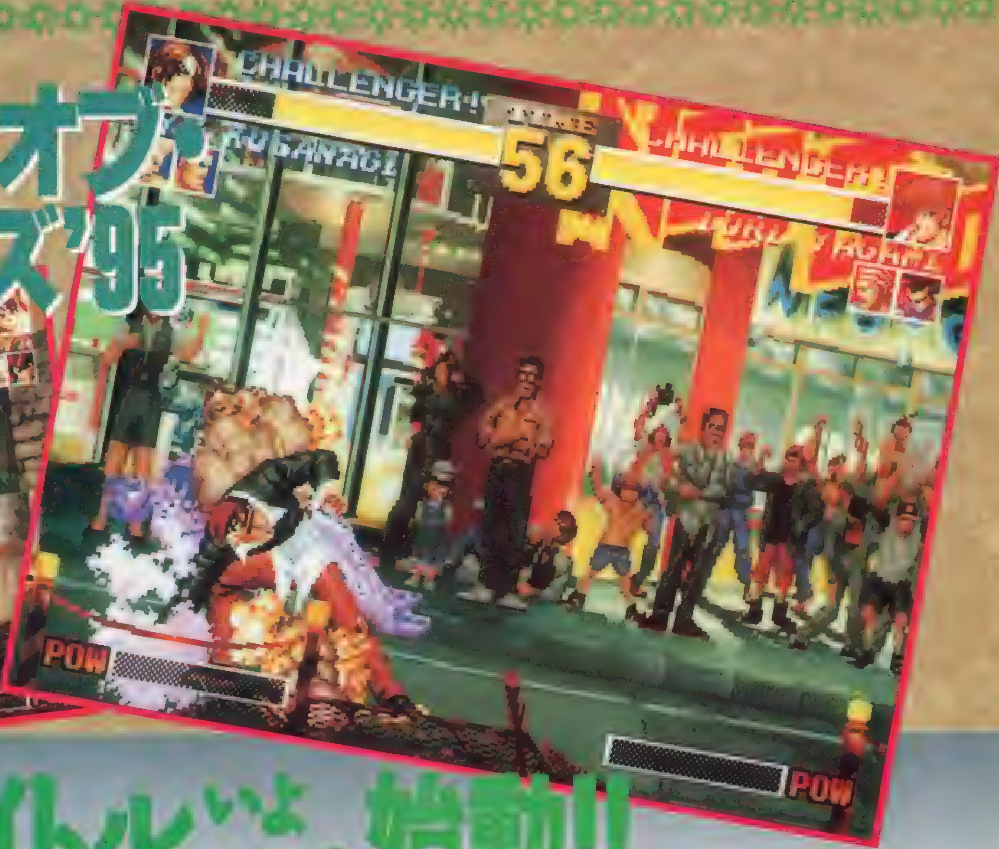
ほとんど前作と変わっていない。ZEROコンボがなくなった関係で戦い方は微妙に変わってくるだろうが、前作で使っていた人ならば戸惑うこともないだろう。ちなみに左の写真はオープニングからの1カット。このようにオープニングデモもかっこいいのだ！

隠しキャラだった豪鬼がついにメインキャラへと昇格！
[豪鬼]

斬空波動拳を撃つ角度がきつくなった（前作よりも下方向に撃つようになった）関係で、相手の接近を許しやすくなった。だが、相変わらず必殺技の使い勝手がいいので、どんな相手とでもそれなりに戦っていけるだろう。スーパーコンボの瞬獄殺も健在だ。

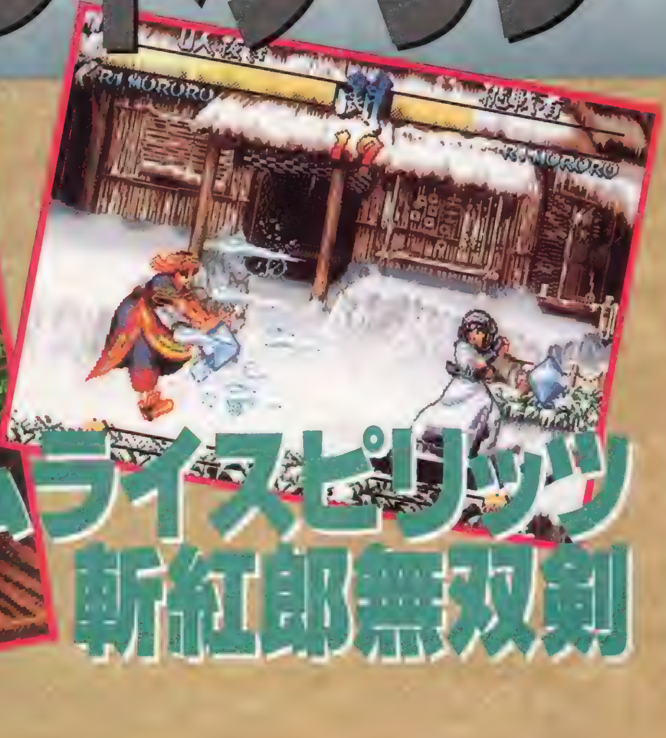
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95





2大タイトルいよいよ始動!!

SNKカウントダウン



サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

カウントダウン7 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月28日		

電撃連続技研究所

NEO・GEO版のあの技この技 PS版での再現は?

格闘ゲームの醍醐味・連続技! NEO・GEO版で猛威を振るったあの技を、PS版で徹底チェックだ!!

実験1 飛び道具連射はあるのか?

アテナ、リョウ、キングの飛び道具が、特定の操作によって2発連続で出せるようになる技。LR CONTROLを使って確実に出せる状態での実験の結果、残念ながら3キャラとも不可能なことが判明。

▲ダブルSの2発目が消える前にベノムSで連射…ベノムが出ません。

実験2 アテナの超ダメージ投げは?

アテナが超必殺技を出せる状態で相手を投げ、地面に落ちる前に超必殺技を出すと、ダメージが超必殺技並みになるという技。パワーゲージMAXで実験の結果、見事に再現されていることが判明!

▲上が通常の投げ。右が着地の瞬間に超必殺技を出したところ。

実験3 草薙京の連続技は入るのか?

NEO・GEO版で猛威をふるった草薙京の七拾五式・改。ボタンを2回入力するのだが、弱→強と入力することで相手を浮かせ、もう1回七拾五式・改が当たるのだ。画面端ならKOまで続くこの連続技、PS版では!? LR CONTROLは弱しか出せないので却下。コマンド入力で試してみたところ、NEO・GEO版と同じタイミングで出せることが判明した!

▲正確にコマンド入力することができれば、他の連続技もバッチリだ。

©SNK 1996

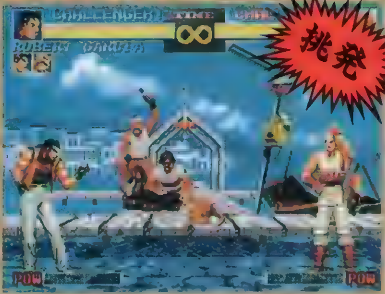
電撃 LR-CONTROL研究所

PS版オリジナル「LR CONTROL」を使って遊ぼう!!

PS版『K.O.F.'95』の最大の特徴がこのLR　CONTROL。これを使うことで対戦がどう変るのか？2つの点から見ていこう。

①『K.O.F.'95』の特殊操作が簡単に出せる!!

まずはLR　CONTROLを「SIMPLE」に設定した場合。このときはL１で気合タメ、L２で挑発、R１で避け、R２でふっ飛ばし攻撃が、それぞれ押すだけで出せる。PSのコントローラはお世辞にも同時押しがやりやすいとはいえないし、ボタン設定を変えたときなどは「どれが弱キックと強パンチだっけ？」みたいに迷ってしまうこともないとはいえないだろう。そんなときこそLR　CONTROL。ボタン１つで挑発や気合タメが出せる手軽さはPS版だけ。慣れないうちはこの設定を使って楽しく対戦しよう！



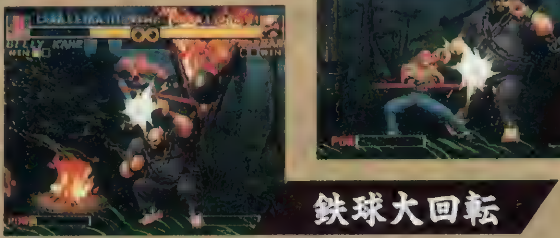
②特定の必殺技がボタン1つでバリバリ出せる!!

LR　CONTROLを「SPECIAL」に設定したときこそ、PS版の真価が発揮される。この設定は、４つのL・Rボタンにキャラごとの特定の必殺技を割り当てることでコマンド入力なしで必殺技が出せるというモノなのだ！　もちろんいいコトばかりではなく、弱しか出ない、間合いの外でコマンド投げを出そうとすると硬直する、などの欠点もあるが、簡単に必殺技が出る壮快感はそれを補ってあまりある。１度は使ってみることをオススメ。

▲紅丸の反動三段蹴りのように、必殺技の最中にコマンド入力する必殺技も簡単に出る！

連打系必殺技も簡単に出せる!

連打系必殺技は、出したいときになかなか出ないもの。でも、もうそんな心配は必要ナシ！



コマンドの長い必殺技も簡単に出る!

複雑で間違えやすいコマンド入力の必殺技がボタン１つで出るんだからこれは気持ちイイ！　その他にも、コマンドの最後が上方向の入力なために、失敗するとジャンプになりやすいタイガーキックやクラックシュートが確実に出せるのはハッキリいってオイシイ！

タメ系必殺技も簡単に出せる!

これが一番のポイントでしょう。相手に削られながらタメるという忍耐の日々よさようなら。タメ系のワザが苦手な人もこれでOKさ！

電撃
チームバトル
研究所

「LR CONTROL」を使うなら このチームで戦え!

自由にチームが組めるのも『K.O.F.'95』の魅力。LR CONTROLならこんなチームはいかが?

エントリー No.1 すごい飛び道具チーム

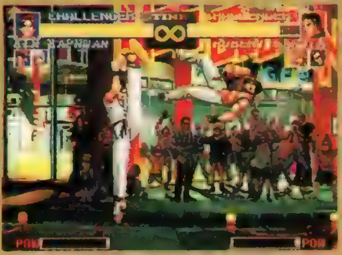
●キング
●如月影二
●タクマ・サカザキ

ダブルストライク、斬鉄波、覇王至高拳と、見た目も性能もすごい飛び道具を使いこなすチーム。もちろん、撃った後のスキも大きいので多用は禁物。間に合うようなら対空技が出るボタンを連打していよう。どのキャラもけっこうハデな技を持っているので、見せる戦いを狙っていくと受けるかもね。

▲▶相手の飛び道具をつぶせるのがいい。ただし、流影陣などの飛び道具を跳ね返す必殺技を持つキャラには注意が必要。

エントリー No.2 タメがないから楽だぜチーム

●キム・カッファン
●アンディ・ボガード
●チョイ・ボンゲ

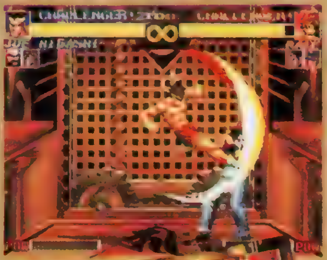


▲▼ただでさえ強いキムの必殺技が連打できるんだからもう!

まさにチーム名そのまんま。キムは飛燕斬と流星落を出し続けていればまず安心だし、斬影拳連打に他の技を混ぜるだけでアンディは対戦相手に相当なプレッシャーを与えられるぞ。チョイにいたっては必殺技がタメなしで出せるだけで相当強くなっている。ストレスを感じない快適な対戦が体験できることでしょう。

エントリー No.3 ボタン連打で大暴れチーム

●八神庵
●ジョー東
●チャン・コーハン



この場合、連打するのはもちろんLRボタン。ジョーは特に、黄金のかかとで暴れ回れるので楽しいぞ。庵は萎花2回→鬼焼きが簡単につながるのがよい。チャンはとにかく鉄球飛燕斬。とにかく初心者にオススメ。

▶鉄球(強パンチ)で牽制し、飛び込まれたら鉄球飛燕斬だ。

エントリー No.4 こりゃシャレにならんよチーム

●ユリ・サカザキ
●大門五郎
●ハイデルン

本当に大変です。ユリ&ハイデルンの飛ばせて対空技、大門の超受け身→投げ。これだけで十分なのに、このチーム全員が投げ必殺技を持っているのだ。投げ必殺技の恐怖は、相手の起き上がりに投げ間合いでボタンを連打しているだけで驚異の吸い込みが実現すること。特に大門は間合いが広いので強い。ハメに近い技なのでやりすぎると……。

▲▶とにかく、タメなしハイデルンだけで十分だってのにユリと大門まで。勝てない方がどうかしてる。あんまり勝ちにこだわってると友だちをなくす…。

いよいよ
7月
登場

橘右京

カウントダウン2

サムライ 斬紅郎

お待たせしました！　チャンバラ格闘シリーズ最新作『斬紅郎無双剣』、いよいよPS版の画面がお目見えです！　さらに、オリジナルのオプションも初公開！　さぁ、寄ってらっしゃい見てらっしゃい！

覇王丸

首斬り破沙羅

服部半蔵

緋雨閑丸

※画面は、開発中のものです。

スピリッツ 無双剣 PS版の画面を初公開!

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月12日		

武器を使う対戦格闘の元祖『サムライスピリッツ』シリーズの最新作がこの「斬紅郎無双剣」。発売日の7月12日まで、あと1カ月。今回の敵は"鬼"と呼ばれる豪剣士、壬無月斬紅郎。旧キャラ7人+新キャラ5人の計12剣士が、それぞれの志を胸に抱きつつ鬼の首を狙って動きだす!! それでは早速、「斬紅郎無双剣」のPS版オリジナルオプションを紹介していこう。まずは「怒りゲージセレクト」。対戦時の怒りゲージを、ノーマル状態か常にMAXの状態の2種類から選択できる。次に「ステージセレクト」。対COM戦を何人目から始めるかが選択できる。いきなり斬紅郎と闘うこともできるぞ。最後が「スペシャルモード」。これをONにすると、各キャラごとの武器飛ばし必殺技のコマンドをL1・L2・R1・R2の同時押しに変更できるのだ。

独占スクープ!

ZERO DIVIDE 2

驚異の1/60フレーム動作で体験する
最強のPSオリジナル格闘ACTへ
アクセス完了!その全貌が徐々に見えてきた!!

ZERO DIVIDE2
ゼロ・ディバイド2

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

©ZOOM 1996 ※画面は開発中のものです。

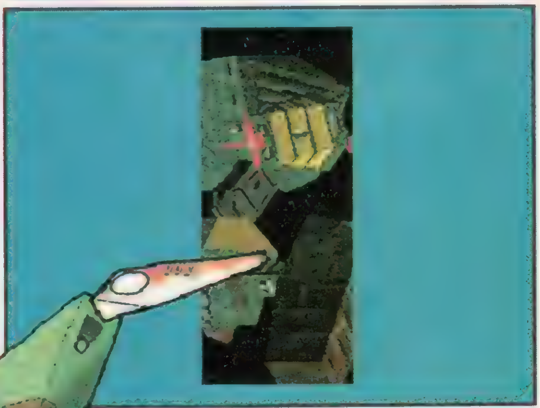
ついに判明!!

これが2体の新キャラだ!!

NEW CHARACTER

今回も開発元のズームへおじゃまして、最新でホットな情報を入手！　なんと、『2』で新たに加わる2体のキャラクター、ピクセルとキャンサーのイメージ設定画をいち早くゲットしたので、バババ〜ンと本邦初公開!!　それに加え、前作で登場したゼロを始めとするリニューアルされた旧キャラ8体のイメージ設定画も合わせて大紹介するぞ。現在はゼロ、イオ、タウのデザインが完成し、画面上で実際に動かすことができるようになっている。

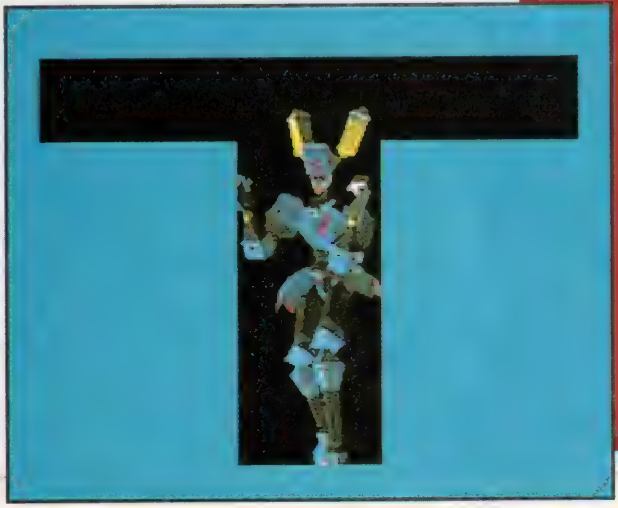
また、新たに判明したシステム関係の情報もフォローしているので、しっかりチェックして超期待の『ゼロディバ2』に備えよう！

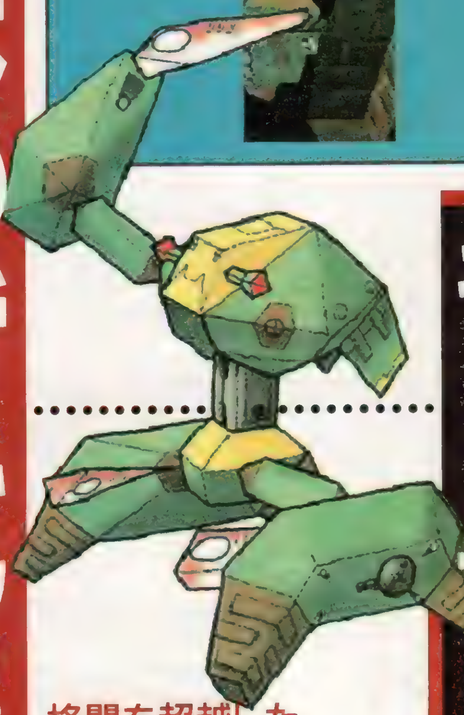


ピクセル

イオに続く女性型ユニットが登場

ナースをイメージしたデザインの女性型ユニット、ピクセル。額と肩に十字のエンブレムがついている。腰回りがスカート状になっているのに注目だ。ピクセルは、返し技をメインとした柔術を得意とするキャラクターになるらしい。





キャンサー

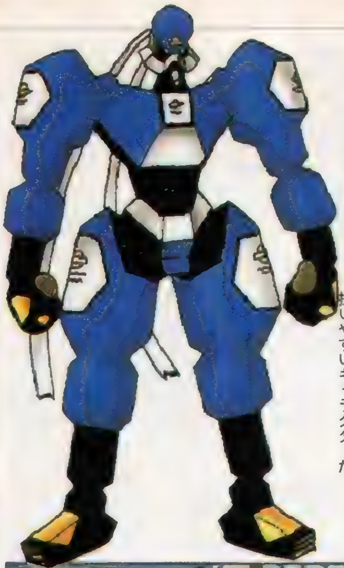
格闘を超越した異色のスーパーユニット

特異な形状を持つキャンサーは、他のキャラクターとは全く異なる性質を持っている。ホーミングミサイルやバリアが装備される予定で、従来の格闘ACTにないキャラクターを目指して作られている。どんな戦いになるのか、とっても楽しみ！

Hurry Up!!

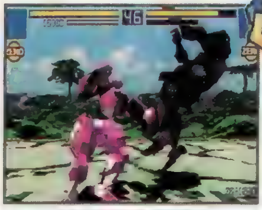
まだまだあるぞ超最新情報！

ZERO DIVIDE 2 リニューアルされた



【ゼロ】オーソドックスでカッコイイ!

いわゆる主人公タイプのキャラクター、ゼロ。パッと見は前作と変わらないが、全体的にスリムになっている。ちなみにハチマキはありません（笑）。



▶全体的に丸みを帯びていた前作。

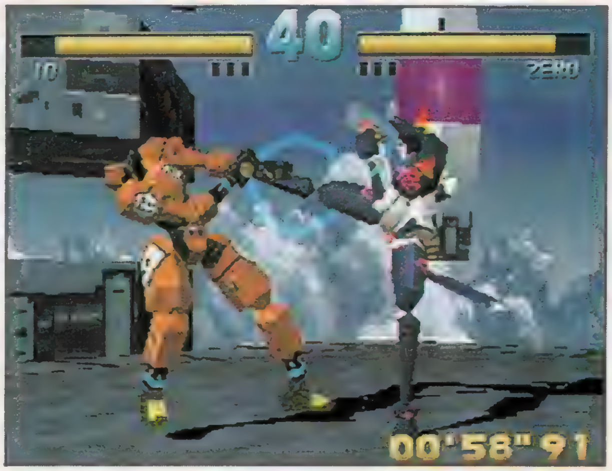
▼動きにも鋭さが増し、主人公だけに扱いやすいキャラクターだ。

▲2P側の形状は、ゴツゴツした感じ。肩のパーツが大きく出ているのが特徴的。

【イオ】セクシーなネコ型女性ユニット

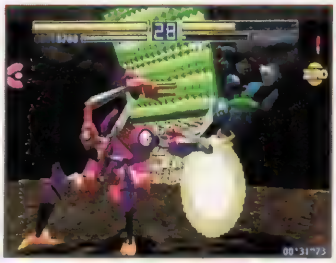
ボディラインがより強調された感のあるイオ。ビキニパンツとおヘソがセクシーなのだ。帽子のような部分は半透明処理が成されていて、懐かしのアニメ「ガッ○ャマン」を彷彿とさせるよね。

◀ネコ、女性型ということで、人気の高かった前作のイオ。



◀前作のイメージを受け継ぎ、より洗練されたデザインになっている。クネクネと動くシッポが、とっても気持ちいいぞ。

[ネレイド]



▶前作ではパーツが多すぎて、前後の区別がつきにくかったネレイド。

巨大なドリルを装備した威圧感のあるヤツ!

背後に装備しているドリルが、今回は必要に応じて飛び出るようになり、普段は格納されている。ドリルの刃先が巨大になって、よりデンジャラスな感じだ。

[ドラコ]

▶その大きさに圧倒された、前作のドラコ。さて、今回は？

カワイイ羽根がついたでっかいドラゴン

前作でも人気の高かったドラコに、今回は背中に羽が付いたぞ。前作は恐竜みたいだったが、これでイメージ通りドラゴンに見えるよね。もしかして、飛んだりするのかな？

【シグナス】

▲前作でもかっこいいデザインが評判だったシグナス。しかも、超強かった。

カッコ良さならイチバン忍者型ユニット

ガラッとイメージチェンジしたシグナス。暗殺者って感じかな。今回も2本の短いビームソードを武器に戦うぞ。前作のように やっぱり強いのかな？

◀まだ開発中ということで剣は持っていないが、実際は2本のビームソードをちゃんと装備するぞ 今回もカッコイイ！

【タウ】

サソリの形状をしたちょっとひょうきん者

見た目のゴツさとは裏腹に、リアクションがユニークなタウ。前作よりもスッキリしたデザインで、ゲーム中でも動きが判別しやすくなっている。今回は、コマンドによってシッポ攻撃をするぞ。

◀タウも前作では、動きの認識が難しかったキャラクター

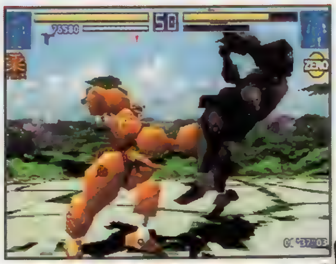
◀デザインがスッキリして、ファイティングポーズもナナメに構えるので動きが良くわかるようになっている。

8体

ここでは、前作に登場した8体の旧キャラの新デザインを紹介。すべてのキャラクターがリニューアルされ、ますます魅力的でカッコイイデザインに仕上がっているぞ。ネレイド、ドラコ、イオス、ワイルド3が実際のゲーム画面でどういう風になるのか、とっても楽しみだ。

【イオス】

▶サッパリとしたデザインで、ちょっと寂しかった前作。



柔術を得意とする人間型ユニット

今回は帯だけでなく、ちゃんと胴着（ボロボロなのがナイス）を着ているイオス。顔には髭をたくわえ、貫禄が備わった感じだ。巧みな柔術による攻撃に、期待しよう。

【ワイルド3】

▶ミサイルランチャーがとっても魅力のワイルド3（前作）

銃を標準装備したイカしたヤツ

右手に銃を持っているワイルド3は、前作以上にサバイバル感が増している。左肩のプロテクターもポイント。今回も、ズガ〜ンと気持ちよく銃を撃てるぞ。

1/60フレームへのこだわりがここまで変えた!!

1 動き&技の変更

▶1／60フレームの動きの気持ちよさは、ポリゴンならではって感じ。

すべてのモーションを一新!!

『2』では、前作の秒間30フレームから倍の60フレーム動作を実現！　これにより、前作で使用したキャラクターの動きのデーターが流用できないため、1からモーションを作り直している。同じ立ちキックでも、蹴りを繰り出す軌道にまでも修正が加えられ、よりカッコイイ動きを再現しているのだ。また、動きだけでなく、各キャラが使用する技も大幅にボリュームアップ。技コマンドも変更され、簡単になっているぞ。

投げを受け身で回避

敵が投げ攻撃を仕掛けてきたときに、タイミング良く同じように投げのコマンドを入力すると、受け身をとってダメージを受けないのだ。

返し技で反撃

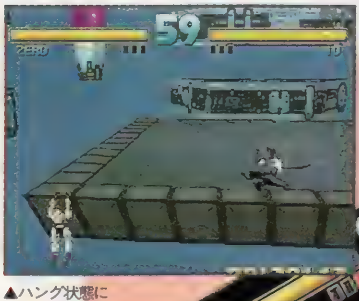
敵の攻撃モーションに合わせコマンドを入力すると、攻撃を受け止め、跳ね返すように反撃を繰り出す返し技が加わったぞ。カッコイイ！

2 ハング状態

リング際の攻防がさらに熱く!

前作にもあった、このゲーム独自のシステム〝ハング〟。リングの縁に捕まることで、直接リングアウトを避けれる画期的なシステムだ。『2』は、リングの縁につかまった状態での横移動が可能になり、敵との軸をずらしてリングに復帰することができる。これにより、復帰のスキをつかれて場外に落とされる危険性が軽減されたワケだ。

また、リングで立っているキャラクターがぶら下がっている敵の手を踏むことが可能！　もちろんダメージを与えられるぞ。



▲ハング状態になったら、方向キーの操作で左右に移動することができるのだ。やり方次第で2人で一緒にぶら下がることも。

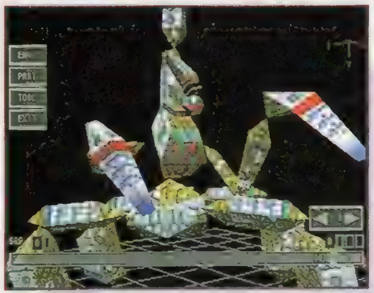
敵の手を踏みつけられる!!

▶ぶら下がっている敵に近づき、ダウン攻撃と同じ要領で敵の手を踏みつけることができるぞ。これで勝てば、最大の屈辱技だ。

3 ボディ破壊

外装が飛び散り中から……！

前作は身体の各パーツに一定のダメージを受けると、その部分が半透明化していた。今回は、同じ要領でボディにダメージを受けると、その部分のパーツの外壁が飛び散り、中のグロテスクな内部パーツがむき出しになるようになっているのだ。外壁が飛び散るときの画面エフェクトがとっても気持ちイイぞ。内部パーツは、生物を思わせる筋肉や脳と、メカニックなパーツから構成されている。各キャラごとに内部パーツのデザインも異なっていて、この辺にもこだわりが感じられるよね。



▲▶外装がなくなってしまうと、前作のように通常のダメージよりも大きなダメージを受けてしまう。カッコイイからといって、内部パーツをむき出しにすると危険だぞ。しかし、ホントにグロテスクだよね。

お約束の要素も充実!!

▲隠しキャラといえば、やっぱりNECO。今回も登場するぞ。

◀前作は「ファランクス」がオマケゲームだった。今回は？

ちょっといい話

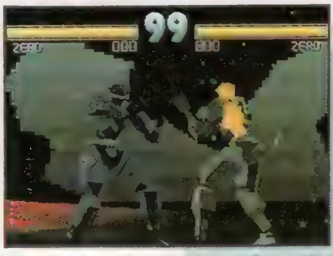
▲試合の1本分を経過をまるごとセーブできて、しかもリプレイで見れちゃう！

ゼロディバイドといえば、豊富なオプションに隠しキャラ＆オマケゲームも大きな特徴だったよね。今回も、その辺はバッチリ収録される予定だ。現在は、試合を1本分まるごとセーブできるリプレイ機能（今回はなんと最大で240セット分のデータがセーブ可能！）と、キャラ別の対戦成績が残せるダイヤグラムが完成している。

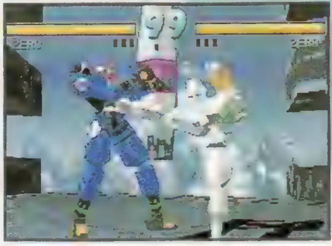
4 謎の光

謎に包まれた新システム

今回判明した新システムが、キャラクターを包む謎の光。特定のコマンドを入力すると、キャラクターの身体が一瞬、光を放つんだ。その効果は、まだ開発中ということで変更が加わる可能性があるのでヒミツとのこと。この一瞬に、何かが起こるんだと思うんだけど……。前作にはなかったし、従来の格闘ゲームにも見たことのないエフェクトなので期待しちゃうよね。この新システムについての詳細は、情報が入り次第お伝えするのでお楽しみに！



▲キャラクターの身体の内部から、ピカッと光が放出！　外部から何か集まっているようだが……。



▲内部パーツが出ていると、その部分はより強い光を放つようになっているのだ。

◀敵のコマンドにタイミング良くコマンドを入力すると、敵の動きを固めてしまうことができる。これも斬新なシステムだ。

続報に乞う御期待!!

3D格闘が究極進化を遂げた!!

着々と完成に近づいている『トバル ナンバーワン』。鳥山明氏がデザインした個性的なキャラクターたちが、エキスパートぞろいのスタッフの手によって命を吹き込まれていく様は「感動!」のひとことだ。このゲームに『FFⅦ』の体験版がついてくるところもポイント。スクウェアファンにはこたえられないよね!! 今号は投げ技を中心に紹介していこう!

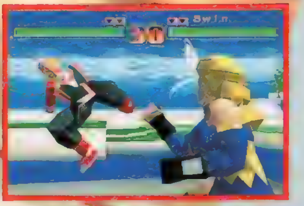
TOBAL No.1
トバル ナンバーワン™

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	7月予定		

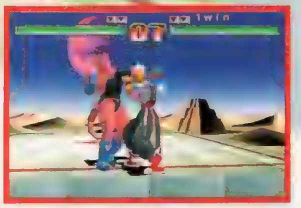
熱い攻防が楽しめる格闘システムに注目!

このゲームの一番のポイントといえるのが投げ技。投げるためのコマンドを出すと、相手をつかみにいくのだが、これだけではまだ投げてくれない。つかんだ後に改めてコマンドを入れることで、多彩な投げ技(つかんでからの打撃技もある)を出せるようになっているのだ。ただし、うまくつかめたからといって安心はできないぞ。この段階では相手に逃げられたり、逆に投げ返されたりしてしまう可能性があるからだ。ここで大切になってくるのが「相手の体勢をくずす」という動作。つかんだ状態で前後左右にダッシュすることで、その方向に相手を引きずることができるのだ。相手が切り返そうとするタイミングをはずし、いかにこちらの投げ技を決めるかが重要というわけ。

もちろん、パンチやキックといった打撃技も充実しているぞ。3つある攻撃用のボタンも、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃と攻撃箇所によって分けられているので、あまり細かいことを気にしなくてすむ。難しい操作を覚えなくても感覚的にプレイできちゃうから、格闘ゲーム初級者であってもこのゲームを楽しめるはず。もちろん、打撃技のコンビネーションも用意されているから、上級者ならば、より奥の深い攻防が楽しめるだろう!



▲ジャンプからの攻撃も用意されている。



▲相手の打撃技は必ずガードできるぞ。

「朽木倒し(くちき)」

一気に相手の懐にもぐり込み、そのまま足元を刈るようにして投げてしまう技。腰を落とすことで自分の重心を下げ、同時に相手を棒立ち状態にして、投げやすくしているところに注目！

エポン

だけが使える投げ技を2種類紹介しよう！

このゲームのヒロイン的存在。か弱そうに見えるけど、実力は折り紙つきなのだ！

「ネックブリーカー」

相手の横に回り込んで首をつかみ、そのまま相手を仰向けに倒してしまう技だ。つかんだ後に足で反動をつけ、一気にグルリと自分の体ごと反転させているため、見た目もなかなかハデなのだ。

CHARACTER FILE — 1

［チュージ・ウー］

●我流の武術を駆使して戦う、このゲームの主人公的存在！

モルモラン鉱石を発掘する鉱山で働きながら、学校に通っている17歳の地球人。ちょっぴり短気だけど、基本的には単純で明るい性格をしている。彼の使う武術は、祖父から習ったものをベースに、独学で身につけたものなのだ。

CHARACTER FILE — 2

［エポン］

●見た目はきゃしゃだけど、格闘家としての実力はかなりのもの

トバルの衛星の１つである、キッタイク星出身の女の子。ふだんはもの静かだが、激しいパワーと闘志を内に秘めている。彼女が強いためか、まわりの男の子からは敬遠されている様子。彼女も強がっているけれど、本当は寂しがっているのかも……。

CHARACTER FILE — 3

［オライムス］

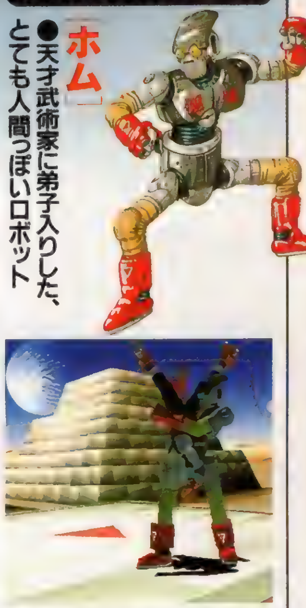
●青い皮膚と赤いトサカ(!?)が特徴的なキエンタック星人

トバル生まれのキエンタック星人。彼が黙って立っているところからは恐い印象しか受けないが、本来の彼は哲学的な面も持つ優しい人物なのだ。もちろん、戦うときはその限りではないのだが……。２人の子供と１個の卵の父親でもある。

CHARACTER FILE — 4

［ホム］

●天才武術家に弟子入りした、とても人間っぽいロボット



彼はもともと鉱山で働く作業用ロボットとして作られた。だが、第66回大会でNo．１の座についたフェイの戦いを見て感動し、彼に弟子入りを志願する。長年に渡るつらく厳しい修行を経た彼は、ついに第98回大会への出場を許可されたのだ！

©スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

体は決して大きくないが、
内に秘めたパワーは
かなりのもの!

これがチュージの連続技だ!!

背転倒（はいてんとう）

背後を取って、豪快に投げろ!

相手の背後を取り、そのまま体をすべり込ませてから、右腕だけで投げつけるという豪快な技。柔道などで見られる裏投げにも似ているが、腕を相手の体に巻きつけるところが少し違う。写真ではフェイを投げているが、大柄なキャラにも、もちろん決められる。

宙身雷落（ちゅうしんらいらく）

上体をそらした反動で投げる力技!

懐（ふところ）にもぐり込んでから右腕を相手の股間に入れ、体を反転させつつ一気に投げ捨ててしまう。動きはプロレスのパワースラムに似ているが、自分は倒れ込まないところを見ると、むしろボディスラムに近い技だといえそうだ。チュージってかなりの力持ちなのかもね。

ここで紹介している4種類の技は、チュージだけが使うことのできる投げ技だ。このように、『トバル』では全員が使える共通の技のほかに、キャラ固有の技もたくさん用意されている。ダメージやコマンド（まだ明らかにはされていない）も重要だけれど、見た目や投げた後の体勢にも注意してうまく使い分けていきたいところだ。

断頭落（だんとうらく）

相手の右後方から首に飛びつき、そのまま全体重をかけて地面にたたきつけるという技。プロレスのブルドッキングヘッドロックとフェイスクラッシャーを合わせたような技だといえるだろう。この技を決められた相手は、うつ伏せにダウンすることになるぞ。

大技炸裂！ 地面にたたきつけろ！

リングの外へ投げ飛ばせ！ ヒューッ！

飛翠（ひすい）

正面から相手の首に飛びつき、そのまま左腕を中心に大きく旋回する。そして着地すると同時に、左腕で相手を投げ飛ばしてしまうのだ。かなりの距離を投げ飛ばすため、相手をリング際に追いつめたときに使えば、リングアウト勝ちをすることもできそうだね。

CHARACTER FILE — 5

「フェイ・プウスー」

●過去の大会でナンバーワンになったこともある天才武術家

第66回大会で闘技会史上２人目のＮｏ．１の座についた、台湾出身（というウワサ）の地球人。孤独を愛するフェイだったが、ホムの情熱に負けて、彼の弟子入りを許可した。ただしガンコな性格はなおらず、ホム以外には心を閉ざしている。

CHARACTER FILE — 6

「マリー・イボンスカヤ」

●男性顔負けの戦いぶりが評判の、32歳の戦うお母さん！

ロシア系フランス人。男女混成で争うスーパープロレスリングでは並みいる強豪男性陣を押しのけ、世界チャンピオンの座についたほどの猛者。３歳の子供の母親でもあるのだが、今大会に参加するためわざわざ地球からトバルまでやってきた。

CHARACTER FILE — 7

「イール・ゴガ」

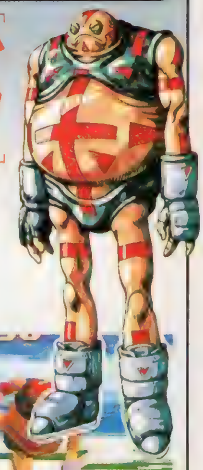
●あこがれの女の子を彼女にするために、戦う異星人

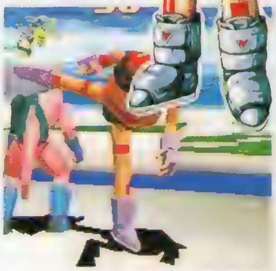
惑星トバルの数ある衛星の中で、最も小さいワコイバヤイの住人。かなり狂暴な性格をしているが、趣味は意外にも読書。彼女に素敵な鼻輪でもプレゼントして、一気に結婚まで持ち込みたいと考えているところなど、ごくふつうの青年だ。

CHARACTER FILE — 8

「ムーフー」

●言葉もロクに通じないジャルングから来た謎の人物





トバルからやや離れたジャルング星からやってきた。しかし、緑深い辺境の原住民がどうやってトバルまでやってきたのかは不明。言葉もまったくわからず、意思の疎通も困難なほど。ムーフーという名前も彼が「ムーフー」といったことに由来する。

電撃 SEGA EX

オールラウンド セガ ウェーブマガジン

6月21日(金)創刊

毎月21日発売
定価540円

©SEGA 1991

サターンを知るには、セガを知れ。

サターンソフト情報はいうまでもない。アーケード、パソコン、カラオケまで、
ワイドに展開されるセガのアミューズメント情報をまるごとパッケージ。
すべてを通してはじめて、サターンの未来も見えてくる。
サターンを知るには、セガを知れ。セガを知るには、電撃を読め！

創刊号予告

特報！あの人気メーカーがついにサターンに参入!? ウワサを徹底追求!!
独占スクープ大連発!! 特集：セガのパソコンソフト
特集：セガ・グッズ＆アミューズメント
特大別冊付録：サターンソフト完全カタログ
創刊記念スペシャルプレゼント：全サターンソフト300タイトル大放出!!

話題の新作情報、人気作の攻略情報も満載！

サターン情報

エネミー・ゼロ／NIGHTS／ときめきメモリアル／同級生if／バーチャファイター／バーチャファイターキッズ／サクラ大戦／ウィザードリィⅥ＆Ⅶ／ラングリッサーⅢ etc.

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

アーケード情報

ラストブロンクス／デッド・オア・ライブ／ソニック・ザ・ファイターズ／スーパーGT24H／スターグラディエイター

©SEGA ENTERPRISES

ゲーム雑誌は電撃だ！

オールラウンド・ゲーム・データマガジン	全機種対応美少女キャラ満載マガジン	究極マシン対応！究極のゲームマガジン	オールラウンド セガ ウェーブ マガジン	ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌
電撃王	電撃 G's エンジン	電撃 NINTENDO64	電撃 SEGA EX	電撃 PlayStation
毎月8日発売	毎月30日発売	毎月21日発売	毎月21日発売	第2・第4金曜発売

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

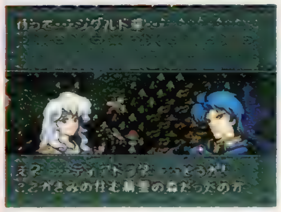
えっ!?『MOTHER3』ってそうなんだ!!

N64で発売が決定した『MOTHER3』。その開発の鍵を握る人物が、今ここですべてを語る!!

『MOTHER 3』・『カービィボウル64(仮)』の開発担当
岩田聡氏 独占インタビュー
HAL研究所社長

※画面は「MOTHER2」のものです。

N64からSFCまで充実の特集



[N64&SFC注目ソフト大特集]

- N64 オープニング〜ストーリーまで大紹介
  スーパーマリオ64 &パイロットウイングス64
- SFC 発売直後の大攻略 MAP&タクティカル講座
  ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
- SFC スクウェア最新のRPG大解剖
  トレジャーハンターG
- SFC ついに登場する新『Ⅲ』の謎も一発回答
  ドラゴンクエスチョン

好評企画 KEY PERSON INTERVIEW

ダビスタの父
薗部博之氏
&
最強羽生将棋の父
金澤伸一郎氏

『N64』発売まであとわずか! 発売目前・総力特集だ!

DENGEKI
究極マシン対応! 究極のゲームマガジン

電撃NINTENDO64

7月号 好評発売中 定価590円

8月号は6月21日発売!

(6.23 ついに発売! N64 待ちに待った)

超特大攻略&紹介
スーパーマリオ64大特集!
紹介&攻略
パイロットウイングス64

世界最大のゲームショー **E3特大レポート**
●あんなソフトこんなソフトの画面写真をゲット!!
●荒川・宮本・その他欧米メーカーインタビュー

任天堂タイトルの次はこれがくる! 最新N64ソフト大特集
参入メーカー続々判明 PART2

その他SFC情報も徹底紹介!

©NINTENDO ©1996スクウェア/スティング ©ENIX ©1996 TONG KING SHOW

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社 お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

はじめてのPS

「PSを買ったばかりで、どんな周辺機器があるのかわからないよ！」とお嘆きのアナタ。「PSでいつも遊んでいるけれど、なんか便利な周辺機器はないかな?」とお探しのアナタ。そんな読者の皆様のお役に立つことこそ電撃PSの使命なので、発売中のPS周辺機器&ソフトを徹底紹介しちゃうことに致しましょう。それぞれの値段や特徴などもばっちりサポートするので、購入する時の参考にしてね。

周辺機器

メモリーカードがないと、ＰＳではデータのセーブが行えないので、必ず買い揃えておこう。ちなみに、メモリーカードを差した状態のときには「ＰＳ本体のフタを開ける→ＣＤの回転が止まったことを確認する→電源を切る→メモリーカードを抜き差しする」とするようにしよう（リセットをするときにも、ＣＤが止まっているときに行うこと)。この手順を踏まないと、稀にセーブデータが消えてしまうことがあるので、注意してね。

３～４人での同時プレイにはマルチタップが必要になる。また、通信対戦プレイを楽しみたいなら通信対応しているソフトを２枚、ＰＳ本体２台、ディスプレイ２台と、対戦ケーブルを用意しよう。

特殊なディスプレイに接続したい場合などには、各種ケーブルを用途に合わせて購入しようね。Ｓケーブルは、専用Ｓ端子のある旧ＰＳでも使用可。

■メモリーカード（SCE／¥2,000）

ケーブル（AVマルチ出力）
■RGBケーブル（SCE／¥2,500）
■S出力ケーブル（SCE／¥2,500）
■RFUケーブル（SCE／¥2,500）

■マルチタップ
（SCE／¥3,000）

■対戦ケーブル
（SCE／¥1,500）

パッド

■コントローラ
（SCE／¥2,500）

本体付属のコントローラは、操作性も良好で使い勝手はかなりいい。ただ、スロー、ボタン連射などの機能は一切なし。ほかにも5種類のパッドが発売されているが、一番のオススメはスーパープロコマンダー。最大の特徴はプログラム機能で、このパッドでは60個までのコマンドの記憶が可能。値段が少々高めだけど、そのほかの機能も充実しているのでこだわる人には最適だろう。

スーパープロコマンダー	（オプテック/¥3,480）	連射、スロー機能あり。プログラム機能（※）充実。
サンステーションパッド	（サン電子/¥3,480）	連射、スロー機能あり。プログラム機能も搭載。
ファイティングコマンダー10B	（ホリ電気/¥2,480）	連射、スロー機能あり。6ボタン配置を採用。
ファイティングコマンダー2WAY	（ホリ電気/¥2,280）	連射なし。長いケーブルが最大の特徴。
アスキーパッドV	（アスキー/¥2,980）	連射、スロー機能あり。使いにくい形状に難あり。

ジョイスティック

■プログラマブルジョイスティック
（スピタル産業／¥6,800）

このスティックは、プログラム機能が搭載されていて、最高で20個のコマンドまで登録できるぞ。スロー機能はないけれど、操作性なども抜群なのだ。

ファイタースティックV（アスキー/¥5,980）
連射、スロー機能を搭載。スティック部が長め。

ファイティングスティックPS（ホリ電気/¥5,980）
連射あり、スロー機能なし。スティック部は短め。

アナログジョイスティック（SCE/¥6,980）
アナログ操作を実現！ 対応ソフトのみでプレイしよう。

特殊コントローラ

■ネジコン
（ナムコ／¥4,980）

ネジコンはRCG用のコントローラで、タイムアタッカーなら絶対の必需品。マウスはクリックする時の操作性にこだわる人にぜひお勧め。パチンコ型コントローラは、パチンコ大好きの人専用（パチンコゲームが全対応している訳ではないのでパッケージの裏で確認しておこう）。ハイパーブラスターは銃型のコントローラ。作りはバッチリだけれども、対応ソフトがまだ少ないのが、やや心配。

マウス（SCE/¥3,000）
パソコンユーザーお馴染みのマウスがPSにも。

パチンコハンドル型コントローラ SANKYO N・ASUKA ※※

ハイパーブラスター（コナミ/¥2,980）
銃型コントローラ。対応ソフトなら臨場感も抜群。

※パッドやスティックのプログラム機能とは、一定のコマンドなどを記憶させてボタン1つで呼び出せる機能のことです。
※※　（ティー・イー・エヌ研究所／¥5,800）パチンコのにぎり感覚そのままで涙モノなのだ。

パーフェクトバージョン

PSソフトデータベース

各ジャンルごとにていねいに解説！

楽しさいっぱいのPSのソフトをドーン大紹介。まだプレイしていない作品を求め、チェックしておこう！

対戦格闘

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年3月29日	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	カプコン	¥5,800	目押しコンボなどの斬新なシステムを採用
1996年3月29日	キリングゾーン	ナグザット	¥5,800	キャラクター成長システムもある
1996年5月3日	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	キャラの大きさを変えることができるぞ
1995年10月20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	2P対戦のみだが、チームバトル可能
1995年5月26日	悟空伝説-MAGIC BEAST WARRIORS-	アルュメ	¥5,800	「西遊記」キャラ総登場の着ぐるみバトル
1996年6月28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥5,800	オールスターでお贈りする夢のバトル
1996年1月26日	水滸演武	データイースト	¥4,980	武器を持ったり置いたりすることができる
1995年12月22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800	『SF』新時代！ 新システムはさすが!!
1995年8月11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6,800	実写映画のキャラクターを取り込んでいる
1996年4月12日	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	追い打ちだけでなく馬乗り攻撃も可能
1995年8月25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800	PSオリジナルのロボット対戦ACT
1996年4月26日	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	あの『ダブドラ』が、対戦ACTになって復活
1994年12月22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800	アニメキャラVS実写キャラのコミカル対戦
1995年3月31日	鉄拳-TEKKEN-	ナムコ	¥5,800	PSを代表する3Dポリゴン格闘。移植度高し
1996年3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	単なる移植にとどまらないスペシャル版
1995年7月28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ	¥5,800	キャラクター成長システムが魅力
1996年5月31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	多人数8方向立体空間バトルが大迫力
1995年12月22日	NINKU-忍空-	トミー	¥5,800	忍空技を駆使するアニメーションバトル
1996年3月8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真主役争奪戦	エンジェル	¥5,800	キャラの動きは実際の人間の動きを再現
1996年6月14日	MORTAL KOMBATⅢ	SCE／Inter	¥5,800	世界的には超有名残虐対戦ACT最新作
1996年1月13日	ROBO・PIT	アルトロン	¥5,800	パーツの組み合わせが勝敗のカギ

隠し要素も盛り込まれた『鉄拳2』はぜひ押さえておきたい。ほかにも、キャラの魅力が光る『闘神伝2』、2Dタイプの代表選手『ストZERO』も注目株。

▲アーケードを越えた完成度の高さがビックリの『鉄拳2』。

STG

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年1月13日	アジャイルウォーリア	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	様々な対空&対地兵器を使い分けろ
1996年5月10日	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	マニア狂喜のハードシューティングACT
1996年5月31日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	「エイリアン2」の世界で展開する3DSTG
1995年6月30日	エースコンバット	ナムコ	¥5,800	各ミッションが秀逸なドラマチック3DSTG
1996年5月31日	エキスパート	日本物産	¥5,800	ガンガン撃ちまくる爽快感と駆け引きが
1996年5月31日	Extreme Power	プロファイア	¥5,800	戦略シーンも細かい3DSTG
1995年9月22日	EXECTOR(エグゼクター)	アークシステムワークス	¥5,300	ロボットを操作してダンジョンを突き進め
1995年11月22日	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	¥5,800	バキバキ撃って、ガンガン進むバトルレース
1995年11月10日	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	処理落ちまでも完全移植した潜水艦STG
1995年12月15日	ガンバード	アトラス	¥5,800	3人組のセリフもすべて音声が入った
1995年6月23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800	プレイヤーはアムロとなってジオンと戦う
1996年3月29日	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	ジオン軍のMSも選択可能になった
1996年3月29日	機動戦士ガンダムVer.2.0LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	オリジナルの設定資料集が付いてくる
1996年4月26日	ギャラクシアン³	ナムコ	¥5,800	マルチタップ対応で多人数プレイも可能
1996年5月31日	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800	自機が掃除機というユニークなSTG
1995年1月27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5,800	「PSは酔う」といわれた代表的3DSTG
1995年12月29日	キリーク・ザ・ブラッド2	SME	¥5,800	デモシーンのCGは、演出がアツイ!!
1996年3月29日	グラディウスDELUXE PACK	コナミ	¥5,800	あの名作2タイトルをカップリング
1994年12月3日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	こちらも名作2タイトルをカップリング
1996年1月26日	SIDEWINDER(サイドワインダー)	アスミック	¥5,800	シビアな操作感覚が、逆に魅力なのだ
1995年1月27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800	1対1で戦う、ロボット対戦アクション
1996年5月24日	サンダー・ホークII	ビクターエンタテインメント	¥6,800	最新鋭ヘリを操り任務を遂行する
1996年1月26日	STAHLFEDER～鉄甲飛空団～	サントス	¥5,800	PSオリジナルの縦シュー。演出がよい
1995年3月31日	スターブレードα	ナムコ	¥5,800	テクスチャーを施したPSモードあり
1995年12月29日	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	メサイヤ	¥5,800	あの「超兄貴」が実写で登場！……汗が
1995年8月25日	ツァイトガイスト	タイトー	¥6,800	複数の敵をまとめてロックオンできるぞ
1996年6月14日	痛快!!スロット・シューティング	翔泳社	¥5,000	スロットと落ちモノPZGの要素が合体
1995年12月29日	通天閣 TWO TENKAKU	SME	¥5,800	崩壊した大阪が舞台。音声も関西弁だ
1996年1月26日	DESCENT(ディセント)	ソフトバンク	¥6,400	スピード感ある、360度フルスクロール
1996年5月24日	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	SFC版コンテストの入賞作品10本を収録
1995年10月13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	¥5,800	各ステージ毎にセーブできるのは
1995年7月28日	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	アーケード版そのままの音楽も魅力
1996年3月1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	CGのクオリティも高く、2枚組なのだ
1996年2月16日	HARD ROCK CAB	アスミック	¥5,800	武装タクシー（!?）で夜の街を疾走する！
1995年12月22日	PDウルトラマンインベーダー	バンダイ	¥4,800	リメイクされた「スペースインベーダー」
1995年7月28日	PHILOSOMA	SCE	¥5,800	視点の幕の内弁当！ 演出重視のSTG
1995年12月29日	ホーンドアウル	SCE	¥5,800	キャラクターデザインを士郎正宗が担当
1995年12月29日	ホーンドアウル(限定BOX)	SCE	¥7,800	銃と同梱の限定セット
1995年1月27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6,800	『雷電』Ⅰ、Ⅱのカップリング
1996年3月1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	人気ロックバンド「エアロスミス」が出演
96年6月予定	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	エイリアンを撃ちまくる3DSTG

写真で紹介している名作2本は、家庭用ではPSだけでしか遊べないタイトルなので必ずチェックしておこう。友達と点数の競い合いが楽しい『ギャラクシアン³』、懐かしの名作が復活の『グラディウスDELUXE PACK』も捨てがたい。

◀正統派STGファンなら涙モノの『雷電プロジェクト』。

◀『エースコンバット』は、スピード感も爽快感も最高なのだ。

PS全303タイトルをジャンル別完全ガイド!!

©1994 1995 1996 NAMCO LTD. ©1995 NAMCO LTD. ©1995 SEIBU KAIHATSU INC. ©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©NJPW ©1995 TOMY ©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1995年3月24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7,800	お色気度は低いけど、でもカワイイ
1996年5月31日	あいどるプロモーション〜すずきゆみえ〜	アルュメ	¥5,800	実写取り込みのスター育成ＳＬＧなのだ
1996年3月29日	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	様々な対戦システムが熱い対戦ＡＣＴ
1996年4月19日	アドヴァンストＶ.Ｇ.	ＴＧＬ	¥6,800	高速モードでの対戦が、快感なのだ
1996年2月2日	アルナムの牙〜獣族十二神徒伝説〜	ライトスタッフ	¥3,980	ＰＣエンジンの人気ＲＰＧがＡＶＧになった
1996年3月29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	少女マンガそのままの世界が展開する
1995年12月29日	ウィザーズハーモニー	アークシステムワークス	¥4,900	一度聞いたら忘れられないセリフが
1995年9月29日	ＥＭＩＴバリューセット	光栄	¥15,800	かわいい女の子と英語のお勉強ができる
1995年9月8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	おーちゃんと一緒に楽しむロジックパズル
1994年12月3日	クライム・クラッカーズ	ＳＣＥ	¥5,800	硬質なポリゴングラフィックとアニメ絵
1995年8月11日	３×３ＥＹＥＳ 〜吸精公主〜	エクシングエンタテイメント	¥7,800	ＰＳオリジナルストーリーのＡＶＧ
1996年3月1日	進め！対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	テーマソングを覚えてやっと一人前？
1995年12月15日	ストリートファイターII ムービー	カプコン	¥6,800	アニメ映画のデータベース＋ＡＶＧ
1996年2月16日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	第３章を大胆に改良してＰＳに復活
1995年10月27日	卒業II ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	¥5,800	魅力的な新キャラクターと送る学園生活
1996年3月8日	卒業R〜Graduation Real	バンダイビジュアル	¥5,800	『卒業』実写版、どっちがカワイイかな？
1996年6月14日	卒業〜クロスワールド〜	ハーティロビン	¥6,800	卒業シリーズのキャラ総出演のＡＶＧ
1994年12月9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5,800	なかなか見れないおまけグラフィックが◎
1995年9月29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	『出たな』と『ヤッホー』をカップリング!!
1995年1月1日	闘神伝	タカラ	¥5,800	ＰＳ初の３Ｄポリゴン対戦ＡＣＴ！
1995年12月29日	闘神伝２	タカラ	¥5,800	キャラだけでなく、演出面で魅力を倍増
1995年10月13日	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ	¥6,800	言わずと知れたキング・オブ・Ｇタイトル
1995年10月13日	ときめきメモリアル〜forever with you〜限定版	コナミ	¥9,800	マウスとマウスパッドなどを同梱
1996年4月26日	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜	コナミ	¥3,800	『ときメモ』キャラと楽しむミニゲーム
1995年5月26日	ニチブツマージャン女子高名人戦	日本物産	¥6,800	女子高生と打つ！ なんだかうれしい
1996年5月10日	花札グラフィティー恋々物語	アイマックス	¥5,800	スートーリーモードは恋愛ＳＬＧ仕立て
1994年12月22日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.1	アスミック	¥5,800	ちょっぴりＨなアニメーションＡＶＧ
1995年9月15日	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4,900	かなぁ〜りＨなアニメーションＡＶＧ
1995年11月10日	負けるな！魔剣道２	データム・ポリスター	¥5,800	あの『魔剣道』シリーズが対戦ＡＣＴに！
1995年12月22日	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	久川綾他人気声優起用のＡＶＧ＋ＲＰＧ
1996年3月22日	メルティランサー〜銀河少女警察2086	イマジニア	¥5,800	美麗グラフィックの条件はかなりシビア

GAL

ギャルゲーが大好きなキミなら『ときめきメモリアル』はもうプレイしたよね？ 同じく育成ＳＬＧタイプなら、シロウトくさいセリフがクセになっちゃう『ウィザーズハーモニー』、パソコン版からパワーアップの『メルティランサー』辺りがオススメ。あと、ハダカにはならないけれど、グラフィックの豊富さがうれしい『スーチーパイII』も、ファンなら必見の１本だぞ。

◀今や、知らない人はいないだろう『ときめきメモリアル』。

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年6月7日	Ｖ・ＳＰＩＫＥ（ヴィクトリースパイク）	イマジニア	¥5,800	ボタン入力のタイミングが勝負のバレーボール
1996年5月17日	ＮＢＡＪＡＭ トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	アーケードの人気ゲーム、２on２だ
1995年12月22日	ＮＢＡパワーダンカーズ	コナミ	¥5,800	ＮＢＡの145人の選手が実名で登場！
1996年6月14日	ＮＢＡ ＬＩＶＥ'９６	ＥＡＶ	¥5,800	ＴＶ中継を意識した15もの視点を搭載
1996年5月3日	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	バンダイ	¥5,800	各キャラクターのクローズアップあり
1995年9月29日	キング オブ ボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800	非常にわかりやすいシステムが魅力
1995年8月11日	ＧＲＯＵＮＤ ＳＴＲＯＫＥ	エス・ピー・エス	¥5,800	画面を上下に２分割する対戦システム
1995年9月29日	ＪリーグサッカープライムゴールＥＸ	ナムコ	¥5,800	ＰＳ版から、逆にアーケード移植された
1995年7月21日	Ｊリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	ジョン・カビラによる実況が、最高だ!!
1996年4月26日	Ｊリーグ バーチャルスタジアム'96	ＥＡＶ	¥5,800	３ＤＯの隠れた名作の移植作。プレイ視点が豊富
1994年12月22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5,800	野球ゲームの新しい定番タイトル
1995年7月14日	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	データを95年シーズン開幕時のものに
1995年9月29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800	プロレスゲームの大革命！ ファン必携
1995年11月22日	ＳＴＲＩＫＥＲ〜ワールドカッププレミアムステージ〜	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800	８つの視点を切り替える大迫力！
1996年2月16日	チャンピオンレスラー実況ライブ	タイトー	¥5,800	実況は梶原しげるが担当しているぞ
1995年12月1日	パーフェクト ゴルフ	セタ	¥7,900	プレイできるだけでなく、データベースも◎
1996年3月22日	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	マルチタップ対応のダブルスが魅力
1995年10月13日	ＨＹＰＥＲフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	あの名作シリーズのＰＳ版！
1996年2月23日	ＰＧＡ ＴＯＵＲ96	ＥＡＶ	¥5,800	名作シリーズのＰＳ版、安心して遊べる
1996年3月15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	ヒューマン	¥5,800	これも名作シリーズ！ キャラはポリゴン
1995年9月22日	Ｖ−ＴＥＮＮＩＳ	トンキンハウス	¥5,800	オリジナルの選手を作ることができる
1996年4月12日	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	ボールに焦点を合わせる感覚が独特の野球
1995年9月8日	ＢＯＸＥＲ'Ｓ ＲＯＡＤ	ＮＥＷ	¥5,800	育成＋対戦！ ボクシングゲームの新境地
1995年11月22日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	¥5,800	ファインプレイにはクローズアップもあり
1996年1月26日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5,800	人間ばなれしたコンボの演出がスゴイ
1996年3月1日	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5,800	ハイアットドラドビーチを完全再現
1996年3月15日	ワールドサッカー〜ウイニングイレブン〜	コナミ	¥4,800	かなり細かな作戦指示も可能
1996年6月予定	ワールドマッチゴルフ	ＺＯＯＭ−Ｘ	¥5,800	対戦相手がしゃべりまくる

SPG

派手さはないけれど、ボクサー人生を体験できる『ボクサーズロード』は注目作。プロレスファンなら、ぜひ『闘魂烈伝』を遊んでみてほしい。サッカーゲームを探しているなら『プライムゴールＥＸ』『ＳＴＲＩＫＥＲ』あたりが無難かな？ データが抱負な『パーフェクトゴルフ』も◎。

◀選手のリアルな動きに驚かされる『闘魂烈伝』。

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年5月24日	ＥＳＰＮ Ｓｔｒｅｅｔ Ｇａｍｅｓ	ＳＣＥ／Ｉｎｔｅｒ	¥5,800	殴る蹴る！ 超過激レースＡＣＴ日本上陸
1995年4月28日	ガンナーズヘヴン	ＳＣＥ	¥5,800	安心して遊べるシューティングＡＣＴ
1996年3月22日	がんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング〜	コナミ	¥5,800	人気コミカルＡＣＴ最新作。ムービーは必見
1996年3月8日	ゲックス	ＢＭＧビクター	¥5,800	カラフルなヤモリ（？）のゲックスが大活躍
1995年10月20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エクセコ・デベロップメント	¥6,800	名作ＬＤゲーム２タイトルをカップリング
1995年12月22日	ザ・ファイヤーメン２ ピート＆ダニー	ヒューマン	¥5,800	音声が入って、ドラマ性が倍増したのだ
1996年4月28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	ＳＣＥ	¥5,800	元祖飛びゲー。ムームー星人は敵だった
1995年4月26日	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	ＳＣＥ	¥5,800	ムームー星人は味方というか、犠牲者
1996年4月26日	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,500	ロックのノリでガンガン突き進むＡＣＴ
1996年3月22日	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	カプコン	¥5,800	アーケードの名作横スクＡＣＴ、完全移植
1996年4月19日	ＤＯＯＭ	ソフトバンク	¥5,800	あの名作シリーズのI、IIをカップリング
1996年2月16日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ポリゴンのドラえもんは一見の価値あり
1994年12月3日	熱血親子	テクノソフト	¥6,950	基本に忠実な格闘ＡＣＴ。演出はハデ
1995年9月29日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	ＳＣＥ	¥5,800	成長したお供は、心強い味方なのだ
1996年2月23日	ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800	グラフィックや世界観が変更されている
1996年2月16日	ヴィークル・キャヴァリアー	ヴァンガード	¥5,800	今流行の３Ｄロボットシューティング
1996年3月15日	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ／ＥＡＶ	¥5,800	撃って撃って撃ちまくって、また撃つ！
1996年1月19日	フローティングランナー〜７つの水晶の物語〜	エクシングエンタテイメント	¥5,800	側転で敵の攻撃を避けるのが、快感
1996年2月23日	ブロキッズＤＸパック	アテナ	¥6,800	３Ｄブロック崩し!? 戦略性高し!!
1995年12月1日	ＲＥＶＥＲＴＨＩＯＮ	テクノソフト	¥5,800	対戦プレイがとにかくアツイのだ
1995年9月22日	ＲＡＹＭＡＮ	ＵＢＩソフト	¥5,800	真のゲーマーに贈る、激ムズ海外ＡＣＴ
1996年4月26日	ロックマンＸ３	カプコン	¥5,800	デモシーンと主題歌が追加されたのだ

ACT

ジャンプと落下という、ＡＣＴの新境地を開いた『ＪＦ２』は必見の１本。オーソドックスなタイプなら、パターン命の『ガンナーズヘヴン』、驚異の難易度ながら完成度が非常に高い『レイマン』などに注目。

◀ボリュームいっぱいでお買い得な『ジャンピングフラッシュ！２』。

RPG

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1995年6月30日	アークザラッド	SCE	¥5,800	とにかくよくしゃべるS・RPGなのだ
1995年10月13日	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥5,800	戦闘は少ないが、ストーリーは充実
1996年3月1日	ヴォルケンクラッツァー －審判の搭－	アスミック	¥5,800	対戦ACTライクな戦闘が楽しいぞ
1994年12月16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6,300	リアルタイム3DRPGの大ヒット作
1995年7月21日	KING'S FIELDⅡ	フロム・ソフトウェア	¥6,300	絶海の孤島で展開する孤独な戦い
1995年12月15日	幻想水滸伝	コナミ	¥6,800	キミは108人の仲間を発見できるか?
1996年3月29日	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	劉備となって漢王室復興をめざす
1995年1月27日	SPACE GRIFFON VF－9	パンサーソフトウェア	¥4,800	月面を舞台にしたハードSFストーリー
1995年10月27日	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	架空の「戦国時代」が舞台なのだ
1996年2月23日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	¥7,800	戦闘シーンのポリゴンキャラが○
1996年1月26日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	¥6,800	超人気シリーズ! 遂に音声が入った!
1996年5月31日	ダンジョンクリエイター	EAV	¥6,800	遊ぶだけでなく、創る楽しみもあるぞ
1996年5月17日	DEFCON5	マルチソフト	¥4,800	冷静な状況判断で敵の出現を見切れ
1995年12月22日	東京ダンジョン	角川書店	¥6,800	超豪華スタッフが集結したのだ
1996年4月26日	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800	パチンコ+RPG? 比重は7:3くらい
1995年11月3日	ビヨンド・ザ・ビヨンド～遥かなるカナーンへ～	SCE	¥5,800	PS初のエンカウントRPG大作

思わず背筋が寒くなるという『KFⅡ』は隠れた名作の1つ。あとは『幻想』『アーク』などもオススメだ。

◀PSオリジナルにして、名作の誉れも高い「幻想水滸伝」。

SLG

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年3月22日	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	「EX」を強力にバージョンアップ!
1995年12月29日	ウイニングポストEX	光栄	¥6,800	育成よりもむしろ人間関係の方が重要
1996年3月22日	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	世界一の航空会社をめざすのだ
1994年12月3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7,800	鉄道経営を中心に、1つの都市を作る
1995年11月22日	A.Ⅳ.EVOLUTION GLOBAL	アートディンク	¥6,800	世界中の有名都市をマップに再現
1994年12月3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10,800	マウス・マウスパッド同梱
1996年6月予定	X－COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	敵は地球侵略を企てる異星人なのだ
1995年12月8日	Carnage Heart(カルネージハート)	アートディンク	¥6,800	ロボットの行動をプログラムして戦うのだ
1995年12月15日	クラシックロード	ビクターエンタテインメント	¥5,800	「奇跡の血量」を基本とした馬ゲー
1995年6月23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800	いわゆる予想ソフト。かなり当たるらしい
1996年4月26日	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800	騎手の視点から競走馬を育成していく
1995年11月17日	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6,200	中央競馬の歴史をデータベースに収録
1995年9月29日	三國志Ⅳ	光栄	¥10,800	良い人材の獲得がすべてを決めるのだ
1996年4月26日	シヴィライゼーション -新・世界七大文明-	アスミック	¥5,800	世界中を開拓し、文明を発展させていく
1996年2月16日	昇龍三國演義	イマジニア	¥5,800	リアルタイムで進行していく三國志SLG
1995年12月1日	戦闘国家 エア・ランド・バトル	SCE	¥5,800	最新鋭の兵器がポリゴンで登場するぞ
1996年3月29日	大戦略 プレイヤーズ・スピリット	OZクラブ	¥7,800	パソコン版『大戦略EX』+α
1996年4月26日	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800	原始人の生活が体験できる異色のSLG
1995年11月3日	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	制限時間内に惑星を開拓する対戦型SLG
1995年12月29日	テーマパーク	EAV	¥5,800	大型遊園地を造るだけでなく、経営もある
1996年7月5日	ネオ・プラネット	マップジャパン	¥6,800	自然保護が大きなテーマの惑星開発SLG
1996年4月26日	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800	AVGとRPGの要素も取り込んだ意欲作
1996年3月29日	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	軍団システムがさらにパワーアップ!
1995年9月15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800	忠誠度ではなく、気合いで武将をチェック
1996年2月16日	パペット ズー ピロミィ	ヒューマン	¥5,800	自分の望みの動物を作る&飼育するのだ
1996年5月3日	Pandora Project -THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800	オンラインヘルプ機能が、非常に親切
1995年6月23日	Falcata～アストラン・パードマの紋章～	ガスト	¥6,800	チビキャラのバトルシーンが楽しいぞ
1996年4月12日	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	カード形式で進める政党政治SLG
1995年9月22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800	対戦ケーブル対応で、通信対戦可能

ユーザー層が少々高めなハードを意識してか、SLGにも良作が揃った。原始人の生活をシミュレートした『太陽のしっぽ』や、「A列車シリーズ」の最新作『A.Ⅳ.』など。ほかにも、遊園地を経営する『テーマパーク』や、相当にやり込む必要はあるけれど、ロボット設計SLGの『カルネージハート』なども見逃せない。

◀とにかく走って、寝て、食ってといった感じの『太陽のしっぽ』。

TBL

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年3月8日	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～	アテナ	¥5,800	「リバース」など5本のゲームを収録
1995年11月3日	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	「家族」にこだわったほのぼの麻雀
1996年3月22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック21	¥5,800	宇宙を舞台にしたお金もうけスゴロク
1995年9月8日	永世名人	コナミ	¥5,300	パソコンで発売されていたもの
1995年11月22日	AI将棋	ソフトバンク	¥6,800	思考時間の短さは、驚異的かも
1995年5月12日	エンターテイメント雀荘 That's Pon	翔泳社	¥5,800	多彩な対戦相手を選ぶことができる
1995年12月8日	オセロワールドⅡ 夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	おなじみの「オセロゲーム」をPS化
1994年12月22日	柿木将棋	アスキー	¥7,800	定石の使用を選択できる
1995年4月21日	金沢将棋'95	セタ	¥7,900	コンピュータ将棋選手権3連覇の実績
1995年12月15日	祇園花	日本物産	¥5,800	「こいこい」と「おいちょかぶ」が遊べる
1994年12月9日	喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6,800	喜国雅彦のマンガが挿入される
1995年3月31日	球転界	テクノソフト	¥6,950	ギャグっぽい要素満載のピンボールソフト
1996年1月31日	クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす)	小学館プロダクション	¥5,800	多重構造のマップでトラップもアリ
1995年6月9日	ゲームの達人	サンソフト	¥8,900	将棋、麻雀、連珠、プレイスを収録
1996年2月2日	古典詰碁 四神の巻	バップ	¥5,800	ヒントもなく、厳しい詰め碁問題集
1996年3月8日	SANKYO FEVER実機シミュレーション	ティー・イー・エヌ研究所	¥6,800	実機と同時に発売されたパチスロソフト
1995年10月13日	The鬼退治～目指せ!二代目桃太郎～	日本一ソフトウェア	¥5,800	昔話が舞台のオーソドックスなスゴロク
1995年12月8日	将棋 女流名人位戦	セタ	¥8,500	登場棋士は全員女流。データベースあり
1995年11月17日	戦略将棋	EAV	¥6,800	勝敗のデータ管理や視点変更が可能
1995年9月29日	対局将棋[極]	ログ	¥6,800	詰め将棋300問、次の一手600問収録
1996年5月31日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	フルポリゴンの台は、やはり圧巻の一言
1995年12月15日	鉄道王'96～いくぜ億万長者～	アトラス	¥5,800	FCの隠れた名作がPSで復活! 対戦が○
1996年6月下旬	徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	実在のプロ雀士15名が実名で登場
1996年3月22日	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	やはり多人数プレイが盛り上がる定番
1996年1月19日	闘牌伝 アカギ	マイクロネット	¥4,980	Vシネマからの実写取り込みが話題
1996年1月1日	ナムコマージャン スパローガーデン	ナムコ	¥5,800	画面の展開が早く、テンポよく進む
1995年7月7日	麻雀厳流島	アスキー	¥7,800	局面を解説してくれる指導モード有り
1994年12月3日	麻雀悟空 天竺	シャノアール	¥5,800	「西遊記」のキャラクターと打つ麻雀ソフト
1994年12月3日	麻雀ステーションMAZIN 麻神	サンソフト	¥6,000	コンシューマゲーム史上初のポリゴン麻雀
1996年6月14日	(麻雀戦術)安藤満の亜空間殺法	童(わらし)	¥5,800	安藤プロが哭きを駆使した異次元戦術を伝授
1995年4月28日	MISSLAND	アルトロン	¥5,800	立体マチガイ探し、パーティーソフトに最適
1995年6月16日	ユニバーサル バーチャ パチスロ～必勝攻略法～	マップジャパン	¥6,800	実機完全再現で、攻略法が割り出せる

イカサマくさい展開ではない、麻雀そのものが楽しめる作品を求めている人には、『麻雀悟空』をオススメしておこう(そのほかの麻雀ゲームは、キャラクターの好みで選択すればOK)。家に招いた友だちとワイワイ楽しむなら『DX人生ゲーム』あたりがいいぞ。将棋ソフトもたくさん出ているけれど、どれを選んでもハズレはないのでご安心。

◀4人で遊べば盛り上がること請け合いの「DX人生ゲーム」。

見やすいジャンル別ガイドで一発チェック可能!

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画(永井豪CBキャラワールドを使用しています) ©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1996 ©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY ©TAKARA 1996 ©1993 1994 1995 NAMCO LTD. ©1995 BY Artdink ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年4月19日	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	世界の名車が登場！　カーマニア必携
1995年1月20日	コズミックレース~for the locked up planet~	ネオレックス	¥6,800	PSらしい、3D空間を疾走するのだ
1996年5月17日	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800	実車に近いブレーキ感覚が特徴なのだ
1996年2月23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	クォータービューという独特な視点
1996年3月22日	チョロQ	タカラ	¥5,800	レースの賞金を使って、愛車を改造しよう
1996年2月9日	Destruction Derby(デストラクション・ダービー)	SCE Inter	¥5,800	戦うRCG！　とにかくすべてが豪快!!
1996年4月12日	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	東京と大阪の環状高速が舞台だ
1996年5月3日	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	元気	¥5,800	レースに勝ってマシンをチューンナップ！
1996年1月13日	ハイオクタン	EAV	¥5,800	隠しルートの発見が、勝利への近道だ
1994年12月16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5,400	コミカルな雰囲気が魅力のドタバタRCG
1996年5月24日	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	レース自体のゲーム性アップには大拍手
1994年12月3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5,800	初期PSの代名詞ともなった代表的RCG
1995年12月3日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	¥5,800	様々な「仕掛け」は、前作の比ではない
1996年7月26日	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	3DポリゴンRCGの元祖タイトルPS登場
1996年3月22日	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	敵を殴る&蹴る。武器を奪ってまた殴る
1996年3月22日	Wipe Out	SCE／Inter	¥5,800	独特のスピード感と浮遊感は中毒性高し

RCG

大傑作『RRR』に加え、賑やかな『モータートゥーン2』『首都高バトル』『ロードラッシュ』などがオススメ。

◀レースゲームの最高峰「RRR」。ナムコの技術力の高さがわかる傑作。

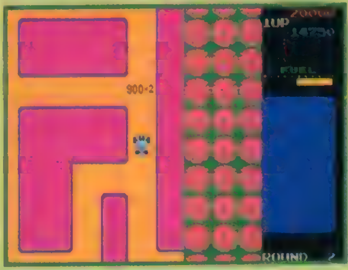
発売日	タイトル	メーカー	価格	チェックポイント
1996年4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800	「スパルタンX」「ジッピーレース」他1本
1995年6月30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800	モニターの中に、神秘の海底世界が…
1996年2月23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	パソコン版同様、問題はけっこう難しい
1996年5月3日	unStack（アンスタック）	システム・クリエイト	¥4,800	3次元空間であることをフル活用！
1996年2月23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	コミカルで、パズルっぽい3DACT
1995年3月31日	宇宙生物フロポン君P！	アスミック	¥5,800	オリジナルは、あの飯野賢治氏の作品
1995年12月29日	エコエコアザラク	ポリグラム	¥5,800	実写映画の映像を用いた本格ホラー
1996年6月予定	蛭子能収の大穴競艇	セタ	¥6,800	ただ賭けるだけでなく競艇選手にもなれる
1995年8月11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	¥4,900	豊富なミニゲームが楽しいAVG
1995年4月28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6,800	「ぐっすん」をゴールに導く誘導型PZG
1996年1月26日	グリルロジック	翔泳社	¥2,900	矢印の方向をそろえる完全論理型PZG
1995年7月7日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	¥3,980	導火線をつないで火をつけるのだ
1996年1月13日	競馬最勝の法則'96 Vol.1	コピアシステム	¥6,400	打ち込むデータの豊富さで信頼度アップ
1995年10月13日	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	¥6,800	「上海III」「紫禁城」「龍龍」の3ゲーム
1995年7月21日	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800	CD3枚組のミニゲーム集。CGは○
1996年2月16日	サイベリア	インタープレイ，EAV	¥5,800	シューティングやパズルの要素もアリ
1996年4月26日	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ホラーストーリーで、深層心理に迫る！
1996年3月8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800	昔話のあの物語とこの物語を合体!?
1994年12月22日	GEOM CUBE	テクノスジャパン	¥5,800	いわば3Dテトリス。対戦がやはりアツイ
1995年2月3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5,800	対戦モードもある、ジグソーパズル
1995年12月29日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	セクシー度までみてくれる占いソフト
1995年3月24日	上海 万里の長城	SCE	¥4,800	いわゆる『上海』。ヒマつぶしには最適
1995年3月24日	上海 万里の長城 限定セット	SCE	¥7,800	マウス同梱の限定セット
1995年12月8日	スノーマン	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	寒い季節の、心温まる物語
1996年1月19日	「占都物語」その1	東北新社	¥5,800	九星占術、タロット、姓名判断が可能
1996年3月15日	ZORK I（ゾークI）	翔泳社	¥5,800	テキストAVGの名作が、PSで復活
1995年10月27日	ダークシード	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	キャラクターデザインはH.R.ギーガー
1994年12月3日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800	PSの機能をフルに活用した立体玉転がし
1996年3月29日	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800	虫の気持ちが味わえるアニメーションAVG
1995年12月22日	ちびまる子ちゃん	タカラ	¥4,800	絵本のようなノリで展開するAVG
1995年12月1日	Dの食卓～コンプリートグラフィックス～	アクレイムジャパン	¥8,800	CG映像の美しさなら、このPS版だ
1996年2月9日	デスマスク	バンタンインターナショナル電脳工場	¥7,800	衝撃的なストーリーが魅力のSF・AVG
1996年3月29日	テトリス X	BPS	¥5,800	いわゆる『テトリス』。背景が超美麗に
1995年12月29日	でろーんでろでろ	テクモ	¥5,800	思わぬ連鎖がウレシイ&ドハデなのだ
1995年7月7日	動画でパズルだ！ ププクプー	アジェンダ	¥5,800	お絵描きや作曲もできてしまうぞ
1995年12月22日	土器王紀	バンプレスト	¥5,800	摩訶不思議な世界とキャラクターが魅力
1996年3月1日	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	独特の横スクロール部分が妙にリアル
1995年11月17日	NIGHTHEAD～ザ・ラビリンス～	フジテレビジョン	¥5,800	兄弟が去った後の御厨研究所が舞台
1995年11月22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	『ラリーX&ニューラリーX』他6本
1996年2月9日	ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ	¥5,800	「ゼビウス」「ドラゴンバスター」他4本
1996年2月9日	ナムコミュージアムVOL.2(ボリュームコントローラ付)	ナムコ	¥6,800	ボリュームコントローラー同梱の特別版
1995年12月29日	ニチブツアーケードクラシックス	日本物産	¥4,980	『ムーンクレスタ』『クレイジークライマー』他
1996年3月29日	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800	ロジックパズルを、全300問収録
1996年3月22日	バイオハザード	カプコン	¥5,800	3DAVGに新境地を切り開いた話題作
1995年12月15日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	¥5,800	吉本の芸人が実写取り込みで登場!?
1996年3月29日	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	涼しげなグラフィックでアツイ対戦を
1995年4月14日	パチ夫くん～パチンコランド大冒険～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6,800	玉の視点で展開するムービーは必見
1996年5月10日	VADIMS	ソフトバンク	¥5,800	『テトリス』の共同開発者が考案
1995年3月31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5,800	往年の名機も再現！　出玉率調整可能
1995年11月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	実写取り込みを多用した本格推理AVG
1995年12月1日	Break Thru！(ブレイクスルー)	翔泳社	¥5,300	色を合わせて、ブロックを消していくのだ
1996年5月31日	ブロックくずし～デデンの逆襲～	アイランドクリエイション	¥5,800	全300面を収録。ストーリーモードもある
1995年5月26日	へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥5,800	ブロックにも意志があり、動き回るのだ
1996年6月7日	ほのぐらし～これで完璧でぃす～	アミューズ	¥5,800	ほのぼののほのぼのとした生活が☺
1996年1月19日	ポリスノーツ	コナミ	¥6,800	まさしく超大作！　乳揺れにも大注目
1996年2月9日	ポリスノーツ～プライベートコレクション～	コナミ	¥2,980	『ポリスノーツ』の設定資料などを収録
1996年1月13日	マジカルドロップ	データイースト	¥5,800	ブロックを引き込んで戻す斬新システム
1995年1月27日	MYST	ソフトバンク	¥7,800	不思議な世界と激難の謎が魅力
1996年1月19日	松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥5,800	松方弘樹がマジで演技する釣りゲー
1995年12月8日	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	TVっぽいクイズ形式が満載なのだ
1996年4月19日	めざせ！戦球王	ライズ	¥5,800	ブロックではなく、ボールが落ちてくる
1996年5月24日	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	史上最強最大のUFOデータベースソフト
1996年1月13日	厄(YAKU)～友情談疑～	アイディアファクトリー	¥5,800	ザッピングシステムで何度でも遊べる
1996年1月26日	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	メディアクエスト	¥6,800	同名教育番組のインタラクティブウェア
1996年4月12日	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	自分の行動ではなく物語の流れを選択
1996年2月16日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	¥5,800	あの名作アクションPZGがPSで復活
1996年3月8日	ロジックパズルレインボータウン	ヒューマン	¥5,800	色の要素を加えた新しいロジックもアリ

その他

昔の名作が楽しめる『ナムコミュージアム』シリーズは懐かしさでいっぱい。パズルものでは『めざせ！戦球王』『くるりんPA!』あたりをチェック。ほかにもジグソーパズルの楽しさをうまく表現した「ジグソーワールド」なども長く楽しめる。

AVGでは、シナリオとシステム、3Dビジュアルがうまく組み合った傑作「バイオハザード」はイチオシ。PSユーザーなら一度はやってほしいところ。気ままな海底散歩を楽しむ「アクアノート」、UFOデータベース「UFOを追え!!」なども、今までにない魅力を持ち◎。

◀海底の散歩に心が洗われる「アクアノートの休日」。



◀あの名作が楽しめる「ナムコミュージアム VOL.1」。

◀怖い、スゴい、おもしろいと3拍子そろった「バイオハザード」。

PS 直撃 質問箱 はじめてスペシャル

PSというハードのすべてを明確にえぐり出す！

データ分析 PSの現在・過去・未来！

分析1 PSってどんなことを得意とするハードなの？

PSとはどこが優れたハードなのか気になっていた人は多いはず。最初に、その辺りをチェックしていくことにしよう。

各メーカーがPSの性能のどこに注目しているのかも機会があるごとに調査してきたけれども、右の円グラフはそのときの回答結果の一例を表している。この円グラフに代表されるように、PSではとにかく各メーカーがポリゴンの能力に期待を寄せていて、それに続いて「音」「動画」「カードで保存できる独特のバックアップシステム」などを挙げるケースが多かった。

逆に、PSが苦手とするポイントについては、「ポリゴンをメインに設計したハードなので2Dのゲームを作るにはノウハウの蓄積が必要」「PSの性能を存分に発揮するにはグラフィックのRAM（処理するデータの倉庫と思えばいい）が足りない」とする意見が聞かれることも多かった。特に後者は、遠い将来PSがバージョンアップする日が来たら、一番の注目点になりそうだ。

これらの性能がどこまで引き出されるのか、これからのラインナップに期待したいね。

◀PS普及の立役者にもなった「リッジレーサー」。PSは、登場直後からポリゴンのゲームが目立った。

このデータは、電撃PS－F増刊号で行った、「対戦格闘を作る時に、どんなPSの性能に期待していますか？」という質問の回答結果。やっぱりポリゴンは強い！

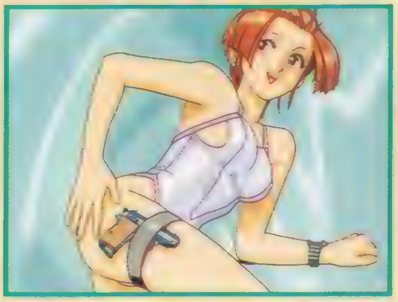
分析2 SCEによるPSの規制について詳しく教えて！

SCEはPSで登場するソフトについて「H過ぎないか」「残虐過ぎないか」という2点で、厳しいチェック態勢を敷いている。これは一般にPS規制と呼ばれていて、ここで不合格となったゲームはPSでは発売されることはないって訳だ。

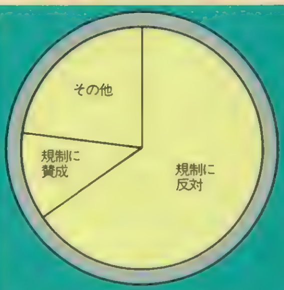
このPS規制には具体的な基準は設けられていなくて、そのゲームごとにその時点での世間の背景も含めてSCEが判断する、という方針で行われている。その判断材料には、「ゲームとして、これは必要かどうか」ということも含められていて、「確かに残虐っぽいけれど、これがゲームの特徴なので人が輪切りになってもOK」というケースもあったりする。

実際のところは、かなり基準が曖昧なので、それに不満を持っているメーカーも多いようだ。18禁マークをつけるなど、〝条件つきの登場〟という希望もよく出ているけれど、SCEサイドでは「そのマークがあればいいと考えて、その路線がボコボコ出てしまう」という考えから採用を見送り。

〝H度〟は水着程度、〝残虐度〟は今の対戦格闘程度、これがPSの限界ラインのようだ。



◀「スーチーパイ」などの人気ギャルゲーでも水着が限界。これ以上の表現は、PSでは出会えないだろう。



F2増刊号では、各ソフトメーカーが、PSの規制（この場合は〝残虐性〟）に対してどう考えているのか聞いた　規制の緩和を求める声が多かったのだけれど…

©1993 1994 NAMCO LTD. ©1995 JALECO LTD. ©1996 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD. ©1995 BY Artdink ©1994, 1995 1996 NAMCO LTD.

分析3 PSのユーザー層の特徴ってどうなっているの？

メーカーは会社として成功していくため、どんなソフトを市場に出せば売れるのか、熱心に研究していることが多い。それでは、メーカーサイドで認識しているＰＳユーザー層には、何か特徴があるのか、知りたくなるよね。そんな興味深い点についても、以前に調査している。そのアンケート結果から、ＰＳユーザー層は、〝他機種に比べて年齢が高い〟〝マニアックに偏らない一般的な人が大半〟と分析されていることがわかった。続いて、〝他機種も持っている人が多い〟〝アニメ(声優)ファンが多い〟〝やや男性の比率が他機種と比べると多い傾向にある〟という指摘が挙げられていて、編集部で独自に行っている調査結果とほとんど同じだった（キミは、その傾向に当てはまっていたかな?)。

この認識は、当然ソフトのラインナップにも影響していて、ＰＳユーザー向きのＳＬＧについて聞いてみると、右のグラフのような結果になっている。ちなみに、男性キャラをウリにした女性ユーザー向けのゲームなどにメーカーがあまり興味を示さないのも、以上が１つの理由と考えられる。

◀予想以上に読者の反響もあった『ウィザーズハーモニー』。ＰＳのニーズに合っていたのかな（笑）。

ＰＳユーザー向きのソフト（この場合はＳＬＧが対象）について、[illegible]でメーカーの意見を聞いてみた。メーカーのユーザー層への意識がはっきりと現れている

分析4 メーカーがラインナップで意識しているのは？

各メーカーがＰＳでどんなラインナップを用意しているのか、気にならない人はいないよね。そこで、その手の質問も様々な機会に行ってみた。

まず、移植やオリジナルでどちらを意識するかについては、いつでも圧倒的にＰＳオリジナル作品を作ってみたいとする声が多かった。

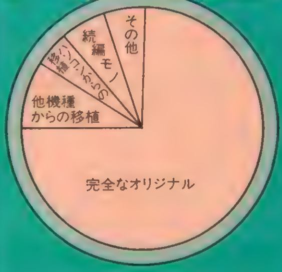
また、ゲームシステムをどんな方向で作り上げていくのかについては、斬新なタイプを挙げる回答が常にトップになっていたよね。

これらの意見からは、共通して「ＰＳだけでしか遊ぶことのできない作品を作りたい」という姿勢を感じとれるだろう。

過去のラインナップを見渡しても、全く新しい楽しさを誕生させた「ジャンピングフラッシュ」シリーズ、ゲームに目的を設けなかった「アクアノート」、今までの家庭用ではウケないという見方が強かった「キングスフィールド」シリーズや「ボクサーズロード」などなど、その成果が次々と実ってきたことを再認識できるはずだ。

これからも、ＰＳはユーザーを「アッ」と驚かせるハードであり続けることだろう。

◀〝斬新〟〝オリジナル〟という２つのキーワードを、最もハッキリ体現している「アクアノートの休日」。



これは創刊号で、ＰＳで出すならオリジナルか移植かを聞いてみた結果を表している。この円グラフが示すように、メーカーはＰＳだけで[illegible]作品に意欲的だ

データのまとめ PSのこれからの活躍に期待!!

電撃ＰＳが創刊して以来、ＰＳ参入メーカーに本当にたくさんの質問を行ってきた。普段、ユーザーはゲームという作品を通してしかメーカーを知ることができないのだけれども、作り手ならではの考えに直接触れることで、ＰＳの意外な一面が次々と映し出されてきたよね。その貴重なアンケート結果を振り返ってみたのだけれど、新規ユーザーはＰＳの顔を把握する機会として、従来からのユーザーは改めてＰＳを知る機会として、とても興味深いものがあったんじゃないかな?

これからも電撃ＰＳでは、メーカーのＰＳに対する考えをどんどんユーザー諸君に紹介していく予定だけれども、来月以降からはちょっとリニューアルして、読者のみんなの意見交換も交えたページにしていきたいと考えている。ユーザーとメーカーの架け橋となるべくがんばっていくつもりなので、ぜひぜひ期待していてね。「こんな質問を聞いてほしい」とか「こんなユーザーの声をアンケートして、メーカーにぶつけてみてよ!」ってご意見を目下募集中なので、よろしくね～。

◀ＰＳ史上で最高のヒット作となった『鉄拳2』。これに続く名作が待ち遠しいね。

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

Part1 5本 & Part2 11本

ザ・ディーパー

Part1 第1部

隔週刊になってもいっこうにテンションの衰えないレビューチーム。最後までちゃんとプレイしてからレビューするという基本姿勢を死守しつつ、はたしてどこまで続くのか？

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
レビュアーの紅一点。「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意。評価ははややきびしめ。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。本誌では主にカプコン系の格闘ゲームなどを担当。

かんの字
どんなに難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。『ピヨピヨ』などを担当。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「ウィザーズ」の攻略でもおなじみ。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

入道先生
入道の名をほしいままに、頭まで丸めて気合いを入れる兄貴編集者。入道先生と呼ぶと目元がほころぶ。

F．BROS◆C
某社からスピンアウトした助っ人編集者。じっくり系ゲームから、格闘、キャラゲーまでいろいろこなす。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

「ま」のアッキー
新作コーナー担当の編集者。すべての新作のサンプルをチェックする彼の目は厳しい。でもギャルゲー好き。

ウキキ松崎
電撃PCでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ナムコミュージアム VOL.3

■ナムコ■ETC
■6月21日■¥5,800

ナムコの名作古典ゲームシリーズの第3弾。『ドルアーガの塔』『ギャラクシアン』など6タイトル収録。

岩崎啓眞

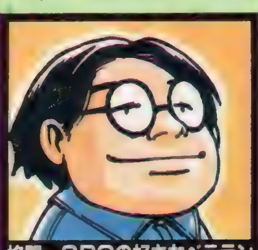
ゲームを愛するクリエイター

「ネットやろうぜ」が面白そうなので、応募してしまいました。もうすぐハードがくるらしいので、遊びでソフトを作ろうかな、なんて思ってます。一人でゲームを作るなんて、PCエンジンの遊びのソフトを作って以来だから、本当に5年ぶりぐらいですね。できたら見てね。

シリーズ第3弾。前の2作と比較して、ロード時間が短くなった、操作系が整理されてわかりやすくなったと改善点が目立つ。入っているゲームは全般には満足だが「ディグダグ」は画面がスクロールしてしまうために、縦画面モード以外で遊ぶのはゲームの性格上かなりつらい。にしても「ドルアーガの塔」が、かくも理不尽なゲームであったとは驚いた。ナムコファン・オールドファンにはオススメしてもいい。

70

ウォルフ中村



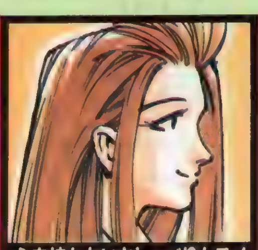
格闘・SPGの好きなベテラン

私はテクスチャに酔いやすい体質らしい。元気なときは問題ないが、そうでないときに3Dモノをプレイすると高確率で気分が悪くなってしまう。今回も徹夜明けに『キングスIII』を5分やって見事に酔った（終盤まで行っており、続きが早く見たかったのだ）。回復までの90分がつらくて…（涙）。

今回はやや地味めなラインナップになっている（じっくりと遊べるのは「ドルアーガ」と「フォゾン」ぐらい）。ただ、どれもデキは悪くないので、遊びたいゲームが2種類以上ある人ならば「ソンをした」と思わないだろう。ロード時間も心なしか短くなったようだ。気になったのは「ディグダグ」。基本設定のままだと上下にスクロールしちゃうのは…。1画面に収めようとしてもモニターによっては端が見えなくなるし。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

世の中で一番きらいなもの、それは「カミナリ」。小さい頃に近所に落ちてから、ものすごく苦手になっちゃいました。真夏になると毎日177番に電話して、ゴロゴロ鳴ってる時間帯は地下鉄に逃げ込む始末。避難し遅れると、もう叫びっぱなしで仕事なんかできやしません。誰かなんとかして…。

今回のゲームはどれも初めてプレイするものばかりだったけれど、前2作と同じくルールがわかりやすくて、楽しいゲームがそろっていました（私は「ディグダグ」にハマって連続5時間も遊んでしまった）。ミュージアム館内の展示品も相当な数になっているので、コレクションにも最適でしょう。館内の構造も凝りに凝っているし、この値段で6本遊べるのもお得でグッド。レトロゲームファンなら買いの一本。

80

Part2代表 ジュピター藤平

それぞれのスペシャリストたち

今回から一番下のスペースはソフトレビューPart2選抜隊扱いになりました。紹介記事を担当したりして、もっともそのゲームに詳しいライターがレビューをお送りします。上記3人のレギュラーメンバーとは、ちょっと違った視点からのレビューが展開されるかも!?　いっちょよろしく。

<レビュアー　がんの字>
「ドルアーガの塔」以外のラインナップが少し弱いかな〜、という気がする。この手のリバイバルソフトってただでさえ派手さに欠けるんだから、もう1本くらい目玉になる作品を入れてくれてもバチは当たらなかったでしょうに。でも、オリジナルの要素であるミュージアムモードは、演出に目新しい趣向が凝らされていて、一見の価値はある。ナムコファンなら買って損なし。

65

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

■バンダイ■対戦ACT
■5月31日■¥5,800

アニメに近い画面構成で展開する格闘ＡＣＴ。原作のベジータ編からの８つのエピソードが楽しめる。

期待していただけに結果が残念だ。ＰＣエンジンからの移植なのだが、アクセスはＰＣエンジン版より下手をすると多く、スピード感が命のドラゴンボールの戦いの感覚を大きく阻害している。ゲーム全体にいろいろなモノを妙な形で付けすぎて、狙いがはっきりしない曖昧なゲームになってしまった。単純に絵をきれいにして、アクセスを減らすだけにしぼって移植したほうが、いいゲームになったと思うのだが。

50

団体戦を楽しむ格闘ゲームなのだが、システムがもうひとつこなれていない。キャラが小さいため、乱戦になると誰のどの攻撃が当たっているのかもわかりづらい。操作感もイマイチだし、格闘ゲームならではの爽快感も得られない。「チェーンヒット必殺技」は原作の雰囲気をよく出しているものの、アニメをスキップできない点は×。悟空の場合、かめはめ波で15秒、元気玉だと55秒も試合が止まってしまうのは…。

55

３人のＺ戦士を交互に操作しなくちゃいけないから、もうこっちはパニック寸前。戦況を把握して、ピンチになったら他のキャラを応戦させるっていう筋書きはわかるんだけど、ひとりのキャラで手いっぱいで、それどころじゃない。そうなると、ただ順番にボコボコ殴るだけで、すごくワンパターンになっちゃうのがツライ。まあ「ドラＺ」の名バトルがいくつも再現されているから、ファンならけっこう楽しめるかもね。

65

＜レビュアー　Ｚ佐藤＞
この一風変わったシステムにはビックリ。正々堂々１対１で戦ったり、ほかの仲間を戦闘に加えて敵１体をボコボコにできたりと、いろいろ楽しめてグーなのだ。２Ｐ対戦バトルも、たくさんのキャラが入り乱れるのでけっこう白熱するぞ。しかし簡単な技で敵をハメることができたり、逆にハメられると脱出しづらかったりと、スッゲー納得いかない部分も…。ハメはいかんな、うん。

70

卒業～クロスワールド～

■ハーティロビン
■AVG■6月14日■¥5,800

『卒業』『卒業II』のキャラクターに、新キャラクター２人を加えた12人の女の子が登場するＡＶＧ。

女の子のグラフィックは見るに値する。だがそれ以外は問題だらけ。マップの移動系がわかりづらく、把握するだけで一苦労。さらに会話などのコマンドがスクロール方式で非常に使いづらい。そしてイベントが少なく、しゃべりが少なく、プレイしていて時間がかかるばかりで密度が薄い。ネームバリューに頼っていると言われても仕方あるまい。蛇足だが、紙飛行機は折るタイプでは数十キロも飛ぶことはない。

40

行動が空振りに終わることが多すぎる。イベントのフラグ管理もアバウトで、展開に無理がある。「サーキットで負傷した新井を家に送り届けた直後なのに、サーキットに元気な新井が現われた」とかね。エンディングがないキャラがいるのも×。システムよりキャラ性で話題となったシリーズなのに、この仕打ちはあんまりでは？（私は加藤狙いでやってたのに…）。突然、ゲームオーバーになることがある点も納得できない。

45

メッセージの中に「今度は夜に来よう」などヒントがあるので、簡単にゲームを進められる。でも残念ながらイベントシーンは少なめ。毎日同じメッセージを聞かされるなんていうこともあって、ちょっと単調な感じがしたなあ。イベント以外はほぼ静止画っていうのも、あきてしまう原因。１プレイ約５時間もかかるんだから、もっといろんな展開があっても良かったと思う。女の子のＣＧが好きなら、買ってもいいのかな。

60

＜レビュアー　ジュピター藤平＞
一人の作家で、個性の強い「卒業Ｉ・II」の世界を見事ひとつにまとめ上げたという点は評価できる。新キャラの個性も、でてるしね。ただ、キャラを前面に押し出しているゲームなのに、扱いに差がありすぎるのは問題。おざなりにされたキャラのファンは納得行かないはず。システムは「同級生」ライクだけどグレードは明らかに低い。イベント時しかキャラがしゃべらないのも×。

65

MORTAL KOMBAT III

■SCE／Inter■対戦ACT
■6月14日■¥5,800

先行発売されたアメリカでは大人気の対戦格闘ＡＣＴ。派手なコンボやコンバットコードなどが熱い。

個人的には好きなゲームなのだが、ゲーム内容・キャラクタの癖が極めて強いので一般性があるとは言いかねる。もっと言えば「嫌いな人は大嫌い」なタイプだと評者は感じる。あと理不尽とも言える操作系とかなりムチャなゲームバランスも「日本の格闘ゲーム慣れしている人」には、とても納得しがたいモノだろう。その意味で、この癖を楽しめる人以外にはススメられない。変なゲームが好きな人向けのソフト。

70

ゲーム自体のデキは悪くない。グラフィックはキレイだし、各種の演出（残虐なものを含む）もしっかりと再現されている。ただ格闘ゲームとして考えると…。国産格闘ゲームの「相手の行動を読んで攻撃をかわし、反撃する」といった攻防を期待すると肩透かしをくうだろう。操作性自体には問題がないのだが、アニメパターンが少ないこともあって操作感はイマイチ。思いどおりに操作できない、もどかしさを感じたのだ。

80

格闘だけを突き詰めたような、とことんシンプルなゲーム。難易度も高くて、格闘ゲームが得意じゃないと、クリアは少々ツライんじゃないかな。しかしなんと言っても、エグイキャラたちが気色悪い技をぶつけ合って戦うさまは、理解不可能で面白すぎ。よーく観察してみると、やられたときのリアクションや悲鳴、顔の表情に至るまでかなりおかしい。基本操作は日本の格闘ゲームと同じなので、興味があればお試しあれ。

75

＜レビュアー　入道先生＞
最初に断っておきますけど、対戦格闘として見るならば、80点はどうかと（高すぎる）思いますよ。しかし、『ＭＫ』シリーズは対戦格闘じゃないですから。「なんだかヘンなキャラがわんさか出てきて闘うサマを見て楽しむ」。これが『ＭＫ』の本質です。だったら、ＯＫ！　それなら、世界中のどのソフトにも負けてません。技が出にくくても当たり判定が妙でも…。大好き。

80

KING'S FIELD III

■フロム・ソフトウェア■RPG
■6月21日■¥6,300

３Ｄ・ＲＰＧの決定版。この『III』で、１作目から続いてきたヴァーダイト編の謎が一気に解明される。

Ｉ・IIと比べると遊びやすいバランス、美しくリアルなグラフィック、改善されたシステム、極めつけに面白いゲーム内容、抜群のデキの音楽と効果音。約40時間、レビューであることを忘れて楽しんだ。あえて言うなら、動きが若干重い点と、後半のストーリーがわずかに軽い点が気になったくらい。ともかく100点つけるかどうか本当に迷いました。ぜひＩ・IIとプレイしてからやってほしい。絶対のオススメ品。

95

各種設定を細かく指定できる、過去の会話を参照できる、オートマッピングになった等、前２作以上にプレイしやすい。行動範囲はかなり増えたが階層構造がシンプルになったため、戸惑いも少ないし。とはいえ長距離を移動することも多くなり、複数のマップを横断するのはかなり面倒なのだが（終盤で手に入るワープアイテムも使い勝手はイマイチ）。途中で中だるみも感じたが、クリアまでの29時間、私は楽しめました。

90

プレイを開始するとすぐに、どこかジメジメしていて、それでいてピーンと張りつめているような『キングス』シリーズ独特の世界に引きずり込まれる。この感覚が好きで『キングス』シリーズをやめられないっていう人も多いはず。前作のIIに比べると、地形を使った謎が少なめで、難易度も易しくなっている印象を受けた。目的地にたどり着きやすくなっているので初心者にもオススメできる。ただ「一発死に」は健在です。

90

＜レビュアー　がんの字＞
難易度そのものは下がっていないのだが、全体的にバランスが良くなっているので、前作、前々作よりはいささか楽にゲームが進む。僕はユーザーフレンドリーになったと評価しているけど、人それぞれ解釈は違うだろう。ゲームシステムは一段と円熟味を増し、演出やエフェクトにもさらなる磨きがかかっている。絶対に楽しめる作品だという点ではドーンと太鼓判を押すぞ！

100

第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

エキスパート

■日本物産
■STG
■5月31日
■¥5,800

特務機関のメンバーとなり、テロリストに占拠されたビルを解放する3D・STG。

城イドム 75

「DOOM」を、地形のシカケや隠し要素などは押さえ気味にして、敵とのアクション性を濃くしたゲーム、と表現すればわかりやすいか。一見地味な作りの中で、銃撃戦の奥は深いし、爆弾処理するシーンなど緊張の連続なので、テロリストとの息づまる戦闘を楽しみたい人には絶対にオススメできるデキ。ただし、この楽しさはやり込まないとわからないタイプだし難易度も高めなので、だれにでもオススメできるわけではない。

ドワーフ西谷 75

「DOOM」を、ブラッシュアップして、ストーリー性を強化したという印象。基本的にはモノ探し＆撃ちまくりタイプだが、ミッションが多彩でついつい先をプレイしたくなる作品に仕上がっている。マップも簡略なので3Dモノが苦手な人も安心。装備によって拾うことができないアイテムがあったり、レーダー機能がない点は不満だが、ゲーム性を損なっているわけでもなく許せるレベル。地味だがなかなか熱くなる逸品だ。

ぼのぐらし ～これで完璧でいす～

■アミューズ
■ETC
■6月7日
■¥5,800

森の動物たちとの親交を深めていく、おつきあいSLG。自分の個性もわかるぞ。

ドワーフ西谷 40

グラフィックは原作の味をうまく出しているし、異世界で「ただ暮らすだけ」というコンセプトも目先が変わっていて楽しい。しかし、ほとんどのイベントが、プレイヤーが能動的に動かないと発生してくれない点に不満を感じる。あの世界を再現しようとするなら、「ぼの」たちをただ見ているだけでも楽しめるような仕掛けがもっとあってもいいはずだ。また、アニメ中はコマンド入力が不可能になる点もかなり気になった。

Z佐藤 55

人気コミック「ぼのぼの」に登場するキャラたちと会話していくのはすっごく楽しい。さらに会話するときにプレイヤーが選択した行動で性格診断をしてくれるっていうのも○。しかし読み込みが実に多い！　会話するときはまあ許せるが、動物たちがボソッと独り言をいったときも読み込むので、すっごくうっとおしいのだ。動物たちの個性を出そうとするのはわかるけど、もうちょっとなんとかしてほしかったな～。

V・SPIKE（ヴィクトリースパイク）

■イマジニア
■SPG
■6月7日
■¥5,800

多彩なコンビネーションアタックも簡単なSPG。カメラアングルが3種類ある。

がんの字 70

これって見た目にはアクティブなバレーボールゲームなんだけど、実際のプレイ感覚はいわばSLGに近い。自分で選手を操作するテクニック重視のバレーボールゲームをご所望の人は、買ったら損した気分になるかも。だが、個々の選手の能力を活かして試合展開を有利にしたり、コマンド入力で非常に多彩な攻撃を繰り出せるといった、戦略性を重視したゲームシステムはかなりいい線いってると思う。通好みの1本かな。

F.BROS◆C 65

簡単な操作でクイックや時間差などのコンビネーションが使えるので、そういった場面での駆け引きは十分楽しめる。TVなどで実際の試合を見て、同じようなプレイを再現したいと思ったら比較的簡単に行えるはずだ。ただ、ボタン入力が先行入力になっているため、いかにタイミング良く打つかというスポーツゲーム的なアクション性よりも、どんな戦術で戦うかが大きいウエイトを占めるゲームという感じだ。

（麻雀戦術）安藤満の亜空間殺法

■童（わらし）
■TBL
■6月14日
■¥5,800

トッププロの戦術が学べる亜空間講義が付いている。実戦に応用できるミニゲームも満載。

オヤジ西岡 60

亜空間殺法（他家の牌を鳴いてリズムを変える技）をマスターできるかどうか？　やっぱり、このソフトの焦点はそこにあるでしょ。だって、亜空間使えりゃ実戦で役たつし…。で結論としては、亜空間殺法の基本は覚えられるってところ。基本、応用編にわかれた講義を聞けば、亜空間殺法とは何かを理解することはできる。とくに、応用編の実戦牌譜を例にした説明は、わかりやすくていいわ。今度実戦で試してみようっと。

岩崎啓眞 60

牌譜が見られるのは面白いのだが、間違って選んだときにキャンセルできないのは困りモノ。あと、いろいろ入っているミニゲームはそれなりに遊べるし、実践練習になるところもあるので、ワリとお得感はある。対戦部分なのだが、牌を操作されている印象があって、イマイチ気にいらない。最後に蛇足だが「亜空間殺法」ってのが、どう見ても、ただの後付けの理屈にしか見えないのは評者だけが感じることだろうか？

痛快!!スロット・シューティング

■翔永社
■STG
■6月14日
■¥5,000

スロット合わせや落ちモノPZGの要素を加えたSTG。もちろん連鎖もある。

TAC★ 40

落ちものパズルとSTGを合体させた、新しいタイプのゲームを作ろうという意欲は伝わってくるんですが…どうにも、やっていてストレスのたまることが多いっス。フィールドが横に長いから、気を配る範囲が広いのに落ちてくるまでに余裕がないとか、自機の横に並んだ落下物に進路をジャマされるとまったく対処できないとか、問題点多し。これまでにあまりないタイプだけに、もっと練り込んで作ってほしかった。

「ま」のアッキー 50

落ちゲーにシューティングとスロットの要素を加えた一風変わったPZG。アイデアは面白いのだが、意識して連鎖を作ることが難しいので、いまひとつ爽快感に欠けている。しかもクリアという考えがなくて、ゲームオーバーになるまで延々とプレイしなければいけないのも、ちょっと……。ただ、草地華江さんの声はかわいいし、それほど難易度も高くないので、ちょっとした息抜き気分でプレイするにはいいかも。

NBA LIVE '96

■EAV
■SPG
■6月14日
■¥5,800

NBA公認の29チームの選手が95年最新データで登場。15の視点で迫力のプレイを再現。

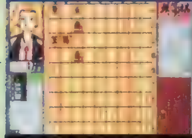
ウォルフ中村 85

コートやボール、リングサイズ等の比率がかなりリアル。それゆえに選手が密集すると操作に戸惑うし、シュートの成功率もイマイチになってしまう(プレイヤーの腕にもよるが)。1クォーターの設定が最短で3分、1試合だと12分というのも長すぎる気がする。とはいえ、気になった点はそれくらい。操作感はややクセがあるものの良好だし、リザーブ選手がいる点もうれしい。例によってジョーダンらは出てこないようだけど。

入道先生 70

「NBAのゲームがなんかほしい！」そう思っているなら、この1本はなかなか有力な候補になります。特にNBAそのものに興味のある人なら、文句なくオススメです。というのも、独特のコミックっぽいグラフィックと、他のゲームにはないユニークなステータス設定＋操作体系で、選手一人一人の特徴がはっきりとプレイヤーに伝わってくるようになっているからです。さすがSPGには定評のあるEA！　大好き…。

極大道棋 ～詰むや詰まざるや～



■毎日コミュニケーションズ
■TBL
■6月21日
■¥5,800

詰将棋を解いて賞金を稼いでいく大道棋の世界を再現。指し手は選択肢の中から選ぶ。

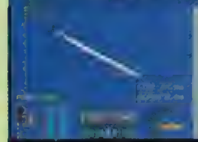
ウォルフ中村 50

詰め将棋だけをフィーチャーした珍しい将棋ソフト。すべて選択式の出題形式になっているのだが、ウィンドウ内に現れる選択肢を指定して答える（＝盤上では指定できない）関係で、視覚的にわかりづらい。誤答後に再挑戦する際もCDを読みに行く（素人っぽいセリフを何度も聞かされるハメにもなる）ので、プレイしていてストレスがたまりがち。同じ問題でも選択肢の順番を毎回変えているなど、努力は認めるのだが…。

ドワーフ西谷 65

将棋ではなく詰将棋ってところがミソ。つまり対局ではなく、問題に対するプレイヤーの手順が正しいかどうかをチェックしてくれるわけだ。問題数は膨大、難易度も高いので、これまでの将棋ソフトに物足りなさを感じるような人（具体的にはアマチュアの段持ち）でも、十分手応えを感じることができるはず。初心者は完全にお断りという作りなので、お世辞にも万人向けとは言い難いが、これはこれでアリではないかと…。

シーバス・フィッシング



■ビクター エンタテインメント
■SPG
■6月21日
■¥6,800

村越正海総合監修の本格フィッシングゲーム。ゲーム中に本物と同じ釣具も登場する。

ドワーフ西谷
ルアーに食らいつく魚のグラフィックはなかなかのモノ。その動きや視点の多様さなども含めて実に力が入っている。しかし、操作の方はちと慣れが必要。特にＬＲでリールのテンションを変えるというシステムには戸惑わされた。これでは魚の激しい動きに即応しにくい。また、ヘルプやアドバイスが弱い点も問題。サブモードで現実のルアーフィッシングの知識を教えるぐらいなら、このゲームでのコツを教えてほしかった。
45

がんの字
天候、潮の満干き、豊富に用意された道具の選択など、海釣りに欠かせない要素がひとしきり盛り込まれていて、現実味のあるフィッシングを楽しめる点は◎。基礎知識やコツをこと細かに教えてくれるモードを搭載するなど、初心者でもすぐにプレイできる親切設計も評価に値する。マニアックにも、お気軽にも遊べるソフトといえるだろう。かかった魚との駆け引きが少し単調なきらいはあるが、全体的によくまとまっている。
70

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

■メディア ワークス
■TBL
■6月21日
■¥5,800

4人まで同時プレイ可能なボードゲーム。農地で作物を育てて資産を競い合う。

なんでもゆうこ
着々とお金を稼いでいくことが報われる、めずらしいタイプのボードゲーム。かといって盛り上がりに欠けるわけじゃなくて、イベントや逆転のチャンスもたくさんある。運に左右されっぱなしのボードゲームとはちょっと違うから、頭を使って効率よく行動した人が勝つ仕組みになっている。ほのぼのとした雰囲気も、けっこう好みかも。みんなでワイワイやるには、もってこいのゲーム。少人数だと楽しさは半減するので注意。
75

ジュピター藤平
ゲーム自体はほぼ「いたスト」なんだけど、ヘンにいやらしいプレイができないようにうまくシステムが練られていてグッド。グラフィックも良質のＡＶＧなみにきれい。一発逆転性に欠ける部分があるけど、逆に言えば序盤からのプレイがきっちり勝負に反映されるワケで、納得はいく。ボードゲーム好きなら（含むオレ）、文句なくオススメするぞ。ただ、一人でプレイするときは、10〜15点くらい低く見たほうがいいかな。
85

EPSシリーズ 森川由紀子他

■アンティノス レコード
■ETC
■6月21日
■各¥1,900

低価格ながら、ＣＤ、フォト、ビデオエディターなど、機能が豊富なＰＳ初の音楽ソフト。

F・BROS◆C
とにかく、ビデオエディターが簡単で楽しい。自分だけのミュージッククリップが作れるのだ。しかもＬＲボタンで気に入った映像に切り替えていくだけなので、手軽に遊べる。価格も、オリジナルの曲が、映像付きで３曲も入っていて、おまけのビデオエディターまで付いているのだから安いと言えるだろう。５本まとめては難しくても、１本は体験してもらいたい。あくまでも音楽ソフトなので、ゲーム性はまったくないです。
85

「ま」のアッキー
このソフトはゲームではなく、一言でいうと新しいタイプの音楽ＣＤロムといえるだろう。それぞれのアイドルの歌を聞くだけでなく、ムービーや写真を見たりできるし、特にムービーをエディットするモードはけっこう面白いぞ。しかも１枚1,900円という超低価格も見逃せない。人によって好き嫌いがハッキリ分かれるソフトだが、ＰＳソフトの新しい方向性を示したのではないだろうか？　個人的には買いだ。
70

対決るみーず！（メルヘンランド）

■オクタゴン エンタテインメント
■ＡＣＴ
■６月21日
■¥4,800

水を使って相手を流し込み、最後まで生き残ったら勝ちのＡＣＴ。４人まで対戦可能。

ジュピター藤平
ボンバーマンみたいに、何人かで同時にプレイできるスタイルのパズルアクション。水に追われてフィールド中を逃げ回るのはなかなか楽しい。が、攻撃する（栓をひねって水を出す）までに時間がかかりすぎ、これがゲームのテンポをかなり壊している。攻撃せず、逃げ回っているほうが勝てるのだ。おかげで勝っても爽快感がまったくない。突発的に登場するトラップも、避けようがない場合が多く、ストレスがたまる。
45

TAC★
対戦アクションなのに、相手をおとしいれる楽しさがない。対戦相手や水の流れ方に干渉できないから、適当に蛇口を空けたあとは、水から逃げ回ってるだけ。しかも、蛇口を回したとき水の出てくるのが、その蛇口にいちばん近い土管から…ってことは、蛇口を空けた本人がいちばん危険なんだもんな〜。１Ｐモードだと、自分がミスしたあとともＣＯＭ同士の決着がつくまで見てなきゃいけないのもカンベンしてほしい。
35

今月の総評&次回の展望

今回から４人めのレビュアーが変わり、レビューのスタイルがちょっと変わったけど、どうだっただろう？　意見を聞かせてほしい。

まず、文句なくレビュアーたちの高い評価を集めたのが『キングスフィールドIII』。全員高得点でオススメつきのＲＰＧタイトルは、レビュー始まって以来のこと。しっかりしたストーリー、飽きがこないクエストの数々、加えて前作で不満のあった操作面の改善（コンフィグの充実）など、かなりレベルアップしているので、この手のゲームが好きなら迷わず買いでしょう。また、同じくシリーズ３作目にあたる『ナムコミュージアムＶＯＬ．３』も、なかなか楽しげな演出がされていて、たんなるレトロゲームまとめ売り路線から脱却した感があります。

次にPart２に目を向けると、『NBA LIVE '96』は、敬遠されがちな洋ものスポーツゲームですが、キャラの個性がうまく活かされ、操作性もまとまっている点が評価されたようです。また、『新フォーチュン・クエスト』は、友だちと何人かでワイワイやるには最適のパーティゲームと言えるでしょう。

最後に前号の『Extreme Power』のレビューにおいて、「自機の進行方向にしか攻撃できない」という記述がありましたが、確認した結果、誤りだということが判明しました。お詫びして訂正させていただきます。

岩崎啓眞

絶対に『キングズフィールドIII』。酔いの心配がない人なら、これを買って損をすることはまずないデキだ。現在のＰＳでのＲＰＧの最高峰であることは断言できる。次のオススメとしては『ナムコミュージアム３』。若干選ばれているゲームがマイナー系によっているが、安定した内容なので買っても損はないだろう。『モータルコンバット３』はデキはいいのだが、操作系などの癖が強いゲームなので、一度店頭でプレイしてから購入することをすすめる。

なんでもゆうこ

強敵にボコボコにされても、溶岩にまっ逆さまに落ちてしまっても、『キングスIII』は止められない。ドロドロとした暗ーい世界なのに、なぜか妙にそこが気に入っちゃう。酔い止めを飲んででもプレイする価値ありです。『ナムコミュージアム３』は３作目ということもあって、かなり凝った作りになっていました。６ゲームとも初心者の私でも、思わずハマっちゃうものばかりで大満足。３人以上で遊ぶなら『新フォーチュン』がオススメかな。

ウォルフ中村

アクション性の高い地形（失敗＝即死）があったり、アイテム管理がまだ複雑（前作よりはいい）だったりしたためおススメにするか迷ったが、イチオシは『キングスIII』。行ける場所がたくさんあるので、詰まってしまうとどこに原因があるのかわかりにくい点は覚悟しておこう。■番外編の『あすか 120%』バージョンアップ版ミニレビュー：ロード時間がほぼ半分になり、ゲームバランスも少し直ったため、かなり遊びやすくなった。70点→80点に評価アップ。

Part2代表 ジュピター藤平

『キングス』が出色のデキ。コンフィグも充実し、「プレイしにくい」という点でこれまで敬遠していたユーザーでも楽しめるようになっている。もっとも、このゲームは根本の部分からプレイヤーを選ぶ面があるので、ダメな人はやっぱりダメだろうけど。前人気の高かった『クロスワールド』が当初の期待を少々裏切る内容でガッカリさせられたが、他はまぁぼちぼち。個人的には『フォーチュン』がオススメなんだけど、これも評価は割れるかな。

ビックリ PS 新記録

今月から、また新たなチャレンジが始まる…

電撃PS隔週刊化を記念して「電撃TSアタック」もリニューアル！　今月から「ビックリPS新記録」とタイトルを改め、引き続きPSゲームの各種記録を募集していくからね。自らの限界に挑戦し続ける読者諸君がいる限り、このコーナーは永遠に続いていくので、これからもたくさんの挑戦ハガキと応援をよろしくね。

今注目の種目はコレだ！

新装開店記念！挑戦者諸君のクエスチョンにお答えします！

このコーナーへの参加者からは、いろいろな質問が送られてきている。装いも新たになった記念に、それらの質問の主なものにお答えすることにしよう。また、綺麗なイラスト入りで参加してくれる人も多いので、そのいくつかを紹介もしちゃうぞ。

Q. なぜ、ハガキ1枚につき1種目しか書けないの？

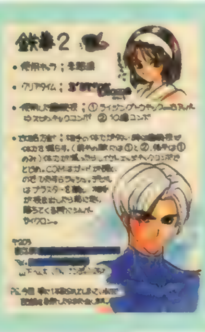
このコーナーに送られてきたハガキは種目別（例えば「ＪＦ２」ならステージ別）に分けられてから、それぞれの担当が記録の集計を行ってきる。だから、１枚のハガキに複数の記録が書かれていると、種目ごとに分別する時に困ってしまうのだ。このコーナーではみんなから送られてきた全てのハガキを集計作業に加えているため、集計作業も大仕事。だから、このルールは絶対に守ってほしいな。

Q. 同じ種目で再挑戦する時に前の記録が必要な訳は？

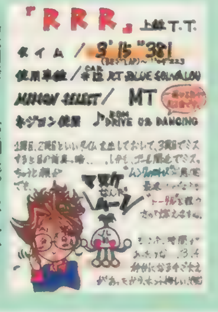
このコーナーには、ほかのどの雑誌も行っていない〝全部のハガキをランキング作業の対象にする〟という特徴がある。このランキング作業を正確に行うために、同じ人が重複して登録されてしまうことは避けたいんだよね。そのため、同じ種目への２回め以降の参加時には「～回めの申請です。前の記録は～です」と書くようにお願いをしているのだ。正確なランキング作りのため、協力をよろしくね。

Q. ぜんぜん質問とかに答えてくれないけど…

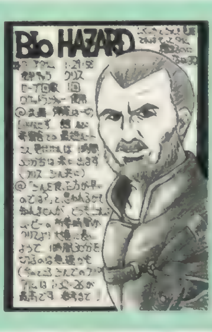
まず、ハガキに書かれている記録はもちろん、いっしょに書かれたメッセージにも必ず目を通していることはお伝えしておきたい。このコーナー宛にくれたご意見なども確実に担当者に伝わっているから、その点は安心してね。でも、毎月膨大なハガキと質問が送られてくるので、そのすべてに回答を返すのは、残念ながら物理的に不可能なのだ。そんな訳で返事ができないことが大半なのだけれど、許してね。



▶ナンディさん（東京都）。キャラのりりしい表情がナイスです。

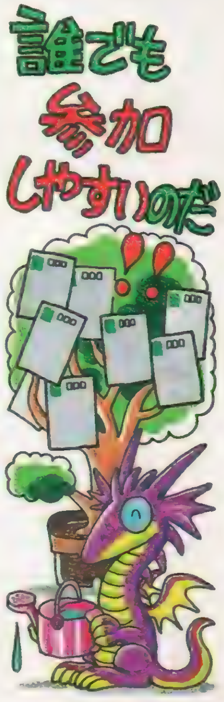


▶島元明美さん（愛知県）。あ、分かります。終盤でのミスって悔しいですよね。



▶破落戸さん（神奈川県）。丁寧な絵から「バイオ」への情熱が伝わってきます。

▶Ｅｔｓｕさん（愛知県）。綺麗なイラストをありがとう。この表情、好きです。



Q. 賞品をもっとたくさん出してよ!!

このページの一番の目的は「記録を狙ったプレイの楽しさを広めたい」ということにある。「勝つ」とか「勝ち取る」とかいう事柄が、挑戦する動機として役立つのは間違いないけれど、そればかりを強調するのはよくない、と考えているのだ。そのために、賞品についてもあまり豪勢にしたら「記録を比べっこする」という雰囲気を壊しかねないため、今くらいの賞品レベルに落ち着いている（これは本当。別にケチっている訳ではないんだよ）。

Q. これからこのコーナーはどうなっていくの？

電撃ＰＳも隔週になったけれども、このコーナーも毎号掲載されるので、期待しててね。毎月末に出る号では、これまでと同じように参加者の記録のランキング発表を中心にページを作り、毎月中頃に出る号では、トップレベルのテクニックの解明や参加者のゲームライフの紹介など、バラエティに富んだ特集を中心にお届けする予定だ。楽しい新コーナーも誕生させる予定なので、お楽しみに!!

コーナーの運営がどう変化したとしても、「ただトップを決めるだけではなく参加してくれた全員の努力に応えたい」というコンセプトに変わりはない。これからも、例えレベルが高くなくても自分なりに頑張ってくれたなら大歓迎なので、気軽にハガキを出してね。

●「ドリフトキング」でも記録の募集をするぞ。車のセッティングは自由、環状線内まわりのコースで、ラップタイムを競うからね。ハガキには「ラップタイム／車のチューン状況」を書いて送ってね。しめ切りはVol.26号掲載分まで。●〝アツイ人の戦闘記〟で紹介する人も募集中！　君の熱い思いを全国のライバルに伝えたい人は〝アツイ人の戦闘記に登場希望〟と明記し、電話番号と連絡可能な時間帯（曜日）をハガキで教えてくれたまえ！　●超人プレイビデオのプレゼントは、今月はお休みしまーす。

アツイ人の戦闘記 **バイオハザード** 速攻クリアを達成した強者の横顔とは…？

ひたすら最速クリアを目指す 岡田（Rei）靖史さん（東京都）

「バイオ」のクリアタイムでのトップは１時間22分58秒（ジル１人で脱出）を出した岡田氏に輝いた。同氏に電話をインタビューを行い、この記録誕生の秘密を伺ってみたぞ。

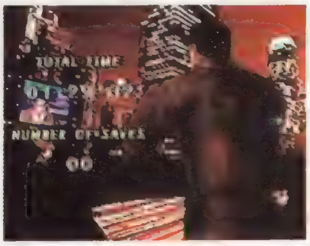
「『バイオ』は、マップとかクリアチャートを弟と協力して自作しました。これをもとにルートとか検討しましたから、そのお陰であれだけのタイムを出せたんです。僕はいつも、自分で何か“テーマを決めて”ゲームをプレイしているんですね。例えば、ＲＰＧの攻略を人に聞いたりしてクリアするのは嫌いでして。友達からは“お前凝り過ぎだよ”ってよく言われるんですが、情熱を失わないプレイはいつまでも続けていきたいものですね」。

◀クリス有利説を唱える人も少なくないけれど、トップをとった岡田さんはジル使用だった。

ポリシーを持って最速へ挑戦 加賀城太郎さん（兵庫県）

加賀氏は、ハッピーエンド（クリス）で１時間29分32秒を叩き出した。同じく『バイオ』に懸ける情熱をお聞きしてみたぞ。

「あるボスは、倒さなくても突破できるんですが、それを見つけてたのがタイム短縮で大きかったですね。クリスはジルよりも、さらにテクニカルなプレイが楽しめるので好きです。また、ハッピーエンドのタイムを狙ったのは、最高の条件でのクリア記録を残したかったからです。何でもいいから速いタイムを競うよりも、その方が自分でも納得（満足）できるじゃないですか。あえてテクニカルな設定で遊ぼうとする理由は、好きなことは好き、それだけですね（笑）。こんな感じで、また挑戦しますよ」。



◀証拠ビデオまで送ってくれた加賀さん。ゲームに懸ける姿勢には感心させられました。

このコーナーではキミのチャレンジを待っているのだ

エントリーへの道

記録を申請したい人は、ハガキに「住所・電話番号・氏名（必要なら６文字以内のペンネーム）・年齢・参加ゲーム・申請記録（内容は種目ごとに違うので、以下を参照）」を書いて、このコーナー宛に送ろう。同じ人が同じ種目に再申告する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と必ず書き添えてね。１人で複数種目に参加してくれるのも大歓迎だけれども、ハガキ１枚につき１人１種目の申請のみ有効となっているので、よろしく。特に、同じゲームでも、複数の記録を申請する時は別のハガキでないと無効なので注意しよう（理由は左ページを参照）。

見事に入賞した人には、記録確認のためメモリーカードかビデオ（種目ごとに違うぞ）を〝編集部から連絡の上で〟送ってもらうからね。

募集開始！ ジャンピングフラッシュ！２

タイムアタックモードで、ステージクリアのタイムを競う。記録を募集するのは１周目と２周目の、全24ステージだ（海外版も、集計はしている）。集計は各ステージ別に行うからね。

申請記録	賞品
『ＪＦ２』と明記して、「選択したステージ／記録／クリアのルート（ＥＸＩＴのムーム星人を救出した順番）」を書こう。	各ステージの優勝者の中から抽選で５名にテレホンカードをプレゼントする。応募者が多ければ、ＰＳソフトも追加するぞ。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.29号掲載の分まで

目下募集中！ 鉄拳2〜タイムアタックモード〜

タイムアタックモードにて、オールクリアまでのタイムで競う。使用するキャラは、裏技使用時を含む誰を使ってもいい。記録は全キャラ共通で集計するけれど、各キャラのトップにも賞品は出るぞ。

申請記録	賞品
『鉄拳２タイムアタック』と明記して、「クリアタイム／使用キャラ／対戦したキャラの名前と順番（面倒なら、これは省略しても構わないぞ）」をハガキに書こう。	各キャラのトップには、テレカを進呈。全キャラ共通のランキングでは、１〜10位、11位〜50位、50〜100位、100〜300位の各ブロックから、抽選で１名にＰＳソフトをプレゼントする。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.27号掲載の分まで

募集開始！ モータートゥーン・グランプリ2

タイムアタックモードで、トゥーン・ビレッジ、トゥーン・アイランド２、クレイジー・コースター、の３コースでトータルタイムを競う。使用するキャラはマニュアルで紹介されている８人の誰でもＯＫで、集計は各ステージ別（全キャラ共通）で行う。

申請記録	賞品
『モータートゥーン２』と明記して、「選択したコース名／トータルタイム／使用したキャラクター名/ネジコン使用か否か」を書こう。	各３コースの優勝者に、テレホンカードを贈呈。また、各コースの上位５名（合計15名）の中から抽選で１名に、希望のＰＳソフトを１本プレゼント予定。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.31号掲載の分まで

募集開始！ 鉄拳2〜サバイバルモード〜

サバイバルモードにて勝ち抜いた人数を競う。使用するキャラは裏技使用時を含む誰を使ってもいい。記録は全キャラ共通で集計する。

申請記録	賞品
『鉄拳２サバイバル』と明記して、「倒した人数／使用キャラ」をハガキに書こう。	全キャラ共通のランキングでトップに輝いた１名に、ＰＳソフトをプレゼント。
入賞時の確認→メモリーカードを使用	しめ切り→Vol.31号掲載の分まで

挑戦の受け付けは

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
ビックリＰＳ新記録係まで

しめ切り

Vol.26号掲載分のしめ切りは6／18必着
Vol.27号掲載分のしめ切りは7／3必着
Vol.28号掲載分のしめ切りは7／16必着

●ガンバリ自慢の部屋へのお誘い：この部門は、何かしら頑張ってプレイした内容を全国の仲間たちに自慢しちゃう、自由で楽しい種目なのだ。「あいどるプロモーション」での制覇したエンディングの種類とか、「デザエモン＋」の作品の自慢などなど、ルールは参加者が自分で決めてくれてＯＫ。楽しいものや、情熱の感じられるものは、名前（ペンネーム）入りでドンドン掲載しちゃう予定なので、気軽にハガキで知らせてね。証拠品（返却はしません）をつけてくれると、採用の確率もＵＰするぞ。

COLORのどれい

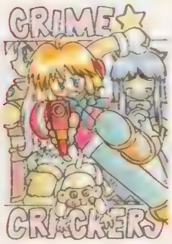
4色奴隷

あて先 〒101 東京都千代田区
神田駿河台1－8 東京YWCA会館5F
DPS「4Cど」係

コーナータイトルは4色奴隷に決定！ あまりに安易なタイトル…超ベリートホホですねぇ！

▶岩手県 伊藤勇太さん：サイコパワーでゴー！「ZERO2」が楽しみスギです。今度はもっと強いといいんですが……。

▶愛知県 にゃんにゃんとやらさん：ラシエルもですがヌイグルミが超かわいいです。



◀埼玉県 よしかづさん：これまたオサルがかわいい。名作です。泣いてるの？ 泣いてるの？

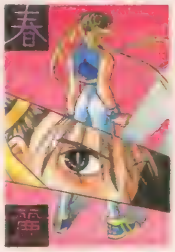
▼大阪府 柏田秀紀さん：コギャルなイメージでノリ重視な朝日奈さん。へそだしもOKデス。

▲東京都 ウニマルさん：艶が色っぽいです。年齢不詳が、さらにパワーアップしている感じです。

▼北海道 園生ゆいなさん：確かに制服おしゃれですよね。よくあるタイプなのにかわいいのが○。

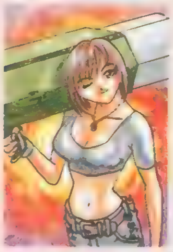
▲東京都 祥人さん：タイトル変わるのが大笑いです。相変わらず情けない男爵様（笑）。

▼神奈川県 矢渡さん：動きのあるカット割りがかっこいいです。腕の筋肉も良いです。



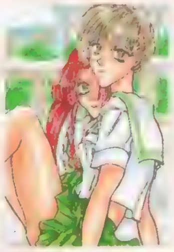
▲大阪府 猫牙狼司さん：移植決定している「サイキックフォース」。早く発売されませんかねぇ。

▼千葉県 小泉英夫さん：弾無限なのはズルすぎ。足下に気をつければもう完璧なのです。



▲福島県 サトマンキーさん：アナログジョイスティック対応3Dポリゴン格闘ですかね？

▼愛知県 AKIRA・Aさん：ムウなデュークさんがいいですねぇ。なんか色っぽいし。

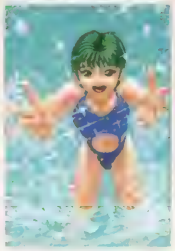


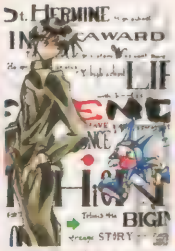
▲兵庫県 じゃゆんさん：はるかさんとみちるさん……って違いますね。もうしわけなし（笑）。

▼岐阜県 ズバットPSさん：「2」でなく、続編ってのも楽しそうですよね。その後のお話。

▲大阪府 唯津美影さん：ドキドキの覇王丸が情けなくてかわいいです。濡れちゃったのですね。

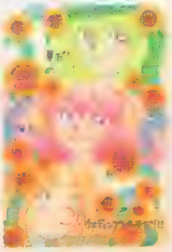
▼千葉県 木村吉伸さん：清川さんに似合いそうなデザインの水着。間近で見たらこれはもう……。

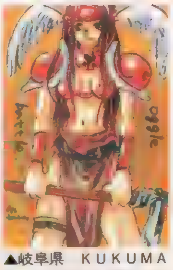




▲埼玉県 鳥さん：ヒーホーくんがコンパクトで超かわいいです。文字のデザインも気持ちいいし。

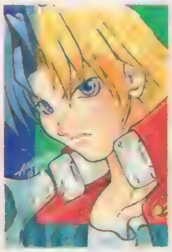
▼青森県 おさPさん：夏は「ウェピー」ですか。みたいなぁ。編集部はLDBOX大流行です。





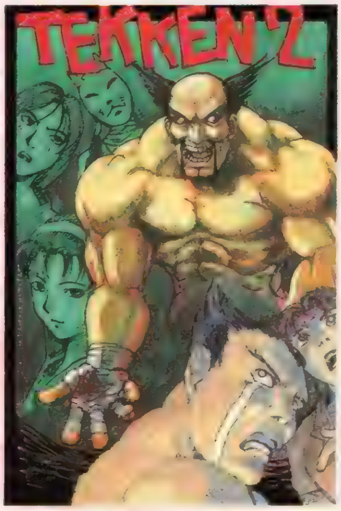
▲岐阜県 KUKUMAさん：かわいい顔でも女戦士。PS版ではどんな動きをするんでしょう？

◀広島県 DDTさん：スクリューさんとヨガさんを待ってた人はかなりいたような気もします。

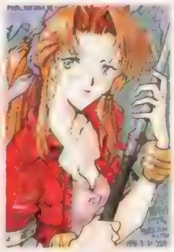


◀東京都 成瀬祥雄さん：若いのに子持ちのカイン。よく考えると大変ですよね、それって。

◀東京都 ウニマルさん：ヒップラインの服のキュッとした感じがポイントですか？

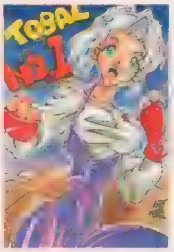


◀千葉県 ゲー○ントさん：まるで親父さんが悪役のような構図（笑）。カズヤの目から流れ落ちる涙が全てを語ってます。



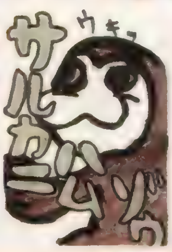
◀三重県 288さん：このアングルは……男子はメロメロになるという見おろし系。メロメロですね。

◀大阪府 柏田秀紀さん：この手のデザインの服って胸が強調されるんですよね。確かに



◀東京都 May・beさん：フェリが……か、かわいいです。もう、フニャって、もう、ニャ。

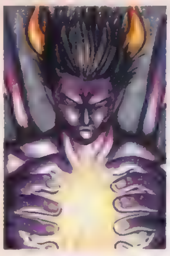
◀山梨県 RX－78－2－1－00スケールさん：グッです。本当にゲームになるんだから世の中あまいかもしれません。



◀北海道 ベンジャミンさん：2Pキャラは髪の色がまさに……。バージョン2だと自分で選べます。

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いい、いい？ よろしいですか？ ①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのP（右へ）

▼栃木県　炎のサスカッチさん：デビルビーム？　気？　とにかくこの状態は危険です。



▲新潟県　桜坂つづるさん：戦闘バリバリしゃべります。シナリオもなかなかなのです。

▼東京都　ＲＹＯさん：お兄ちゃん自らの腹に剣突き立てちゃうから……ちょっと疲れてるかも？

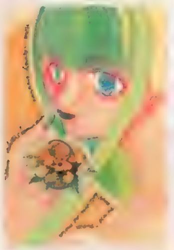
▲大阪府　飯塚鈴奈さん：彼女は最初、何を言っているのかわかりにくいのが弱点、でも魅力です。

▼東京都　トラきざさん：ＰＳ版のデキは？　ネオジオ版よりも良くなってるといいんですが……。

▲福岡県　山野辺都さん：よく考えるとお姉さんと妹の合体キャラってなんだかカッコイイです。

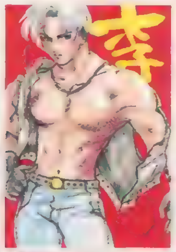
◀岩手県　ＰＲＯＭＩＳＥさん：……かわいすぎな舞ちゅわーん。正面から見るとこうなるんですね。

▼秋田県　神無月セイさん：目と髪に合わせた唇。目線の先はなにかおねだりしてそうです。



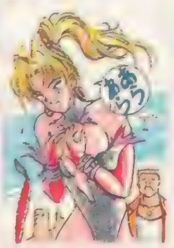
▲茨城県　侍々丸さん：確かに、関西弁ならもっと良かったかもしれません。ロバー○？

▼大分県　イサム・ダイソンさん：ゲームでも空中戦から市街戦までこなします。歌はないけど。



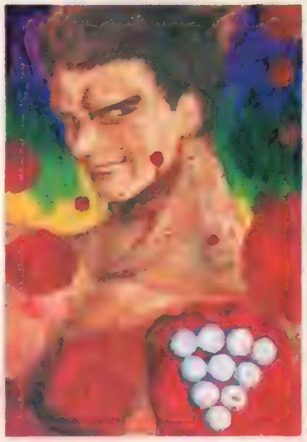
▲新潟県　原みちよさん：ステキなりー。不幸な少年時代を過ごしてそうですよね。

▼愛知県　スワングさん：ラングーがムーンで鼻血タリ、なあらあら状態。慌ててますよね。きっと。



▲岐阜県　中村由花子さん：２匹は仲良しですから。ダジャレもばっちり笑い合っています（笑）。

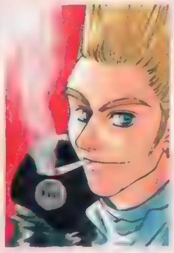
▶栃木県　炎のサスカッチさん：悪ソーな目つきがカッコイイです。悪役もここまでくればリッパでしょう。



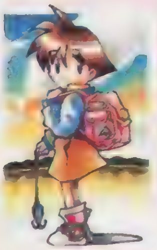
▼秋田県　りんどうあやさん：フェノメノンクラッシュはばっちり当たると痛すぎです。

▶群馬県　ＲＥＮＡさん：サッキュバスな魅力120％なモリガン。冷たそうな瞳と指先をなめる舌がセクシーです。

▶長野県　湖山たみさん：タバコ似合いそうですよねポール。髪の毛傷んでそうだけど。



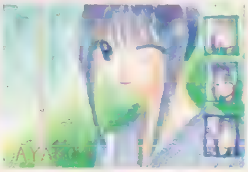
◀神奈川県　貞雄さん：ヴァーミリオン＝悪魔ですか。確かにそうかもしれませんねぇ。



◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：ＰＳ版はシステムなんかが変わったりするんでしょうかねぇ？

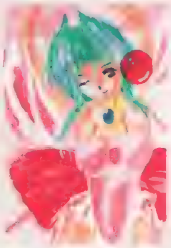
◀長野県　楠本由貴恵さん：望ファン急増中？　言動がかわいいですよね、彼女。

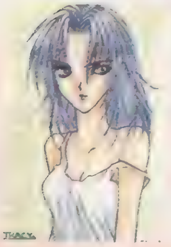
▼愛媛県　２１面そう☆さん：右の百面相がグッドです。英語も一緒に思い浮かびますよね。



◀山形県　橘☆桜さん：意味なさすぎです（爆）。なぜ？　なんで？　これでまたひとつ謎が生まれました。

▶愛媛県　犬彦岩さん：全身がシースルーなエリリン。「３」はもう動き始めてるんですかねぇ？

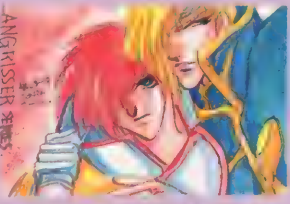




◀秋田県　まいまいさん：こういうカッコで戦ったらソレはソレでかっこいいんですけど。

移植希望おハガキ

移植希望のハガキは、今回からこのコーナーと融合しました！ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は迷わずここにハガキを描くのでした！　めでたしめでたし……あれ？



▶熊本県　島津弥七さん：うるし原キャラはいいですよね。いろんな意味で（笑）。

▲大阪府　森野ゆかりさん：ＣＤロムなら贅沢な音源を使えますから。怖そうです。

▲東京都　祥人さん：姉さんは超ワガママだから。超ワガママだからたまらないのですね。

▶大阪府　増山なおこさん：地道な活動が実を結ぶ？頑張りましょう！ハガキ待ってます。

▶埼玉県　大石まさるさん：躍動感あるワルキューレ。スーパー元気のいいのが特徴です。

▲愛知県　桜井秀之さん：ムリでもみんなで盛り上げれば……きっと　ムダだと思わず頑張りましょう！

Ｓの奴隷に準拠してます。イラストは掲載数が多いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！　③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号154ページ参照。　④：封書もＯＫ；イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒に入れて送ってもＯＫ。その際は、ハガキを使用しなくてもＯＫです。

PlayStation

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

TWILIGHT SYNDROME

みーんなにプレゼントキャンペーン

6.1 ▶ 7.31 もれなくプレゼント実施中！

期間中、スペシャルパッケージ＆「大吉エンディングキーワードブック」つき。

さらに「トワイライト」ワールドの深層にせまる！

ハイライトCD「～The Memorize～（ザ・メモライズ）」を応募者全員にプレゼント！

※応募方法の詳細は「大吉エンディングキーワードブック」の中をごらんください。

【TWILIGHT SYNDROME ～The Memorize～】
「トワイライト」の世界にハマっちゃったら必携！ オープニングムービーコレクションをはじめ、「RAINY」「MAMA」などゲーム中のミュージックビデオクリップ、ユカリ、チサト、ミカ3人のスタジオ収録風景など「トワイライトシンドローム」のコアな魅力を満載！オープニングメッセージを語る人気声優・井上喜久子のインタビューも収録。

大吉

「探索編」各話タイトル
・はじまりの噂
・第一の噂「心霊写真量産公園」
・第二の噂「音楽室のM・F」
・第三の噂「最終電車」
・第四の噂「雛城高校の七不思議」
・＋α………

ミカ　：センパイセンパイ、あのウワサ、聞いた？
ユカリ：ああ、あれね…知ってるよ。
「トワイライトシンドローム～探索編～」買うと
ハイライトCDもらえるって、アレでしょ？
チサト：あたしも聞いた…全プレ、だってね
ユカリ：でも結局やっぱ中身でしょ
テキトーなのもらってても、しょうがないし
ミカ　：だーいじょうぶ！ これ、友達に聞いた話なんだけど、
新作のムービーとかも入ってるんだって！
もー、この夏絶対ゲットしたいアイテムだよねってカンジ！

トワイライトシンドローム

～探索編～

新感覚ホラーアドベンチャー誕生！

「コワイもの見たさ」って誰にでもあるけど、この「恐怖」一度体験してみませんか？
恐怖の度合を視覚化「フライトレベル」、ヘッドホン着用がベストの「3D音響」。目から耳から、あなたの心臓を直撃。
ストーリーはオムニバス形式で、マルチに展開。事件の円満解決ができるかどうかはプレイヤー次第。
そして、ウワサの暗闇を楽しく頼もしくナビしてくれる個性あふれる3人の女子高生たち。ちなみに「ミカ」ちゃんファンが、各地に急増中です。

PSをお持ちの方もそうでない方も、絶対オススメの1本。

このゲームはヘッドホンを着用することで、3D音響によるサウンド効果によりさらにリアルな恐怖を体験することができます。

3D SOUND

ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信（毎月1/15日に内容が変わります）0422(70)7796
■Nifty Serve GO SGAMEVB ヒューマン会議室に情報を公開しています ■インターネットホームページアドレス http://www.human.co.jp ©HUMAN1996

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

究極無敵最強最大史上最高前人未到、超ド級ウラワザコーナー、発進！

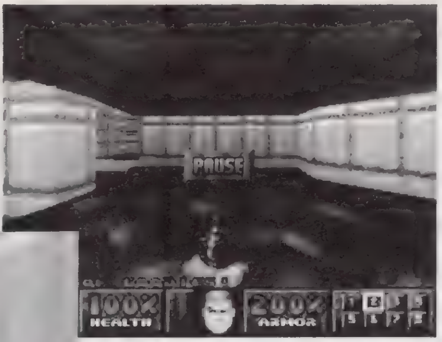
ウラワザデータベース Ver2.9

創刊号だ！ リニューアルだ！ てなワケでここのコーナーもちょっと変えてみました。ってほとんど変わってないけどね。今回は大増量11ページのデータベースもっていてきて、超お得なコーナーだ、ヘイ！

LV.80 DOOM

■豪華コマンド4本

3Dシューティングの古典的名作、『DOOM』から、驚きの４大コマンドを一気に紹介しよう。どれもゲームに役に立つコマンドばかり。①無敵／ゲーム中ポーズをかけて✚下、L2、□、R1、右、L1、左、◎と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中ポーズをかけて×、△、L1、✚上、下、R2、左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、△、L1、◎、×と入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中ポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、△、×、右と入力し、ポーズ解除。コマンドは２つ以上を併用することも可能だぞ。



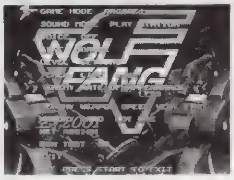
▲無敵だ無敵だ。これで体力を気にしないでガンガン先に進んで行けるぜ！ この状態ならエンディングを見れないなんてことはないぞ。

◀こちらはすべての武器を持った状態。遠慮しないで使いまくれ！

LV.50 ウルフファング

■ステージセレクト

難しくてなかなか先に進めない人のため、ステージセレクトのワザをお届け！ まずはオプション画面でLEVELを「SETTING」にし、上から「LESS」「LESS」「VERY FAST」にする。さらにBGMを「02」に設定し、ゲームモードを選択する。これで末尾に「＋」のついた新モードが出現するのでこれを選べばOK。機体選択後、自由にステージを選べるようになるぞ。1度選んだ後は、LEVEL設定は自由に変えてもOK。

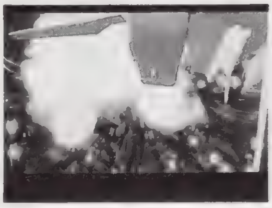


▲この状態になれば成功だ。好きなステージから開始できるぞ。

LV.50 ギャラクシアン³

■ムービー＆サウンドテスト

まずはメーカーロゴが表示されている間にL1、R2、R1、L2、✚上、下、上、下と入力しよう。コマンド入力が成功すると、ゲーム中のムービーを見れるムービーテストモードに入れるのだ。さらに、このモードでムービー鑑賞中に㋝を押すと、サウンドテストができるようになるぞ。普通のゲームに戻りたくなったら、もう１度㋝を押せばOK！

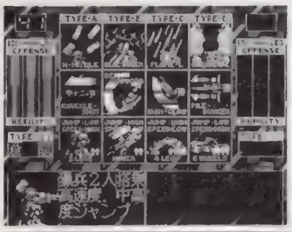


▲ゲームの作戦シーンでのムービーなどを見れるぞ。

LV.50 ウルフファング

■ミニワザ2本

まずは上の方法で面セレクト可能な状態にしておき、機体選択中㋝＋ホールドボタン（初期設定ではL1かL2）を押そう。これで機体の色を変更できるぞ。また、ゲーム中ポーズをかけて㋝＋ショットボタン（初期設定では×）を押せば、ゲームスピードが速くなる。自機だけでなく、敵も速くなってしまうので注意だ。



◀機体の色を変えて気分を変えてプレイしてみよう。

LV.20 卒業R

■HP回復

鍛錬などのコマンドで自分のHPが減ったら、日曜日にセーブしてすぐにロードし直す。すると、HPが少しだけ回復するので、後は同じことを繰り返せばOK。多少手間はかかるが、上限まで回復できる。

LV.20 ギャラクシアン³

■シルエットが女性に

プレイレコーディングデータをセーブするとき、名前を入力したらカーソルを「END」に合わせてR2を押しながら決定する。すると、ガンナーバトルモードでのシルエットが、女性のシルエットに変わるぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK／）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80： 8,000円分のおもちゃ券
LV50： 6,500円分のおもちゃ券
LV20： 4,500円分のおもちゃ券
LV0： 2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（1名）／神奈川県 楽太くん。LV50（3名）／東京都 さくら太郎くん、島根県 湖嶋裕くん、鳥取県 GAGIくん。LV20（2名）／東京都 朝霧巧くん、埼玉県 Mr.金くん。

ウラワザデータベース

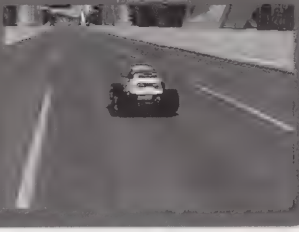
Urawaza Data Base

創刊記念特別版

やってきましたウラワザデータベース。なんと今回は創刊記念ということで、大増量11ページでお送りしてしまうのです。今遊んでいる最新ソフトも、昔買ったソフトも、何にでも対応できる超お得なデータベース、新装開店なのです。ワザの数も増量、写真の数も増量（白黒だけど）で、とってもデリシャスな感じだね。

●PSウラワザ傾向と対策

最近は、とにかくソフトの数が増えてきたので、いろんな種類や方法のウラワザが豊富に取り揃っている。そのためウラワザ探しはかなり困難になってきた。しかし、1つだけ言えるのは、「ナムコのゲームはとにかくやり込め！」ということ。「鉄拳」や「リッジ」を見てもわかる通り、やればやるほど新しい発見が待っている。また、コナミのゲームのほとんどにはコナミコマンド（✚上、上、下、下、左、右、左、右、◯、ⓧ）が通用する。ゲーム中やオプションモードなど、いろんな状況で試してみよう。



■アークザラッド

●コルボ平原でトッシュ登場

：スメリア空港で「自信がない」を5回繰り返してからパレンシア城に戻る。すると酔っぱらいがトッシュに関する情報を教えてくれるので、その後コルボ平原に行くと、トッシュが戦闘に加わってくれる。ただし、その後正式に仲間になるまでは、コルボ平原での戦いにのみ参加する。

●お得なアイテム取得情報

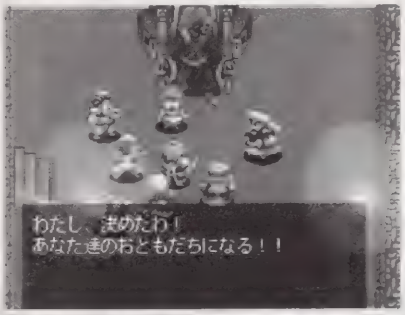
：①魔法のカード／アークの家の鏡台を25回調べる。②疾風のバンダナ／オープニングで鎧を着た後、母に話しかけないで家を出る(出ようとして戻されることを12回繰り返す)。その後、イベントを終えて戻ってくると、母から貰える。③力の実、パロの実、いのちの木の実／自宅に21回入る。④石×5／ミルマーナ軍本部で、老人と女の子に左側から話しかける。⑤女神の祈り：ラマダのフリーバトルをクリアした後、④番と同じ人に同じ条件で話しかける。⑥ロマンシングストーン／崩壊後のアークの家の中に落ちている。また、父からの手紙を読むことでも手にはいる。⑦ラークの紋章、または古代の指輪／ラマダ寺院で「ひやかしに来た」と答えると、ラマダ僧がクイズを出してくるので、それに全問正解する。ストーリーの進行具合でクイズの内容、もらえるアイテムが変わる。⑧クラヴィスの本／闘技場控え室で大会委員に背後から10回話しかける。⑨気合いラッパ／水の精霊解放後、アリバーシャで敵を100体倒してから水の精霊に話しかける。⑩おもちゃのゆびわ／闘技場でのオーブ争奪戦のイベントを、ポコでクリアする。

●おしゃべりイベント

：チョンガラが仲間になっているが、イーガは仲間になっていない状態で、オルニスの丘へいく。すると、「すごいアイテム」をめぐるミニイベントが発生する。

●隠し召喚

：①オドン／イーガを仲間にした後、チョンガラの店にいく。②ちょこ／遺跡のダンジョンで、地下50階に到達する。そこで、ちょこ自身との戦闘で勝てば入手。ただし、呼び出せるのはフリーバトルエリアのみ。また、仲間にした後でもう一度地下50階まで行くと、ちょことダンスできる。



◀ゲームには直接関係ない、ちょっとしたお遊びワザが多い。

■アイドル雀士スーチーパイ LIMITED

●隠しグラフィック

：フリー対戦モードで、自分以外の15人すべて倒す。すると、4枚の隠しグラフィック（内3枚は2画面分スクロールする）を見ることができる。

●お得コマンド3選

：1Pモードで対局中、L2+R1+㊉+△+◯を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードへ移行できる。また、同じコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、1Pモードで対局中、L2+R1+㊉+□+ⓧを同時に押すと、相手のキャラを強制的にクリアしたことにされる。この場合、パネルマッチも必要ない。

◀コマンドでガンガン先に進んでいると、ハッピーエンドは見れないぞ。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖

：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使い切り、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓧを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではうまくできない場合があるので、何度も試してみること）。これでうまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つだけ増える。後は、これと同じことを何度も繰り返せばOK。

●おまけモード

：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。

●漁礁モードミニワザ集

：漁礁モードで、ブロック部分にカーソルを合わせ、L2（またはR1）を押すと、漁礁の断面図を見ることができる。また、同じくブロックにカーソルを合わせL1（またはR1）を押すと、ワイヤーフレーム式の断面図を見ることができる。さらに、L1+L2+R1+R2を押しながら㊉を押すと、漁礁を消すことができる。

■あすか120%スペシャル

●隠しキャラが乱入

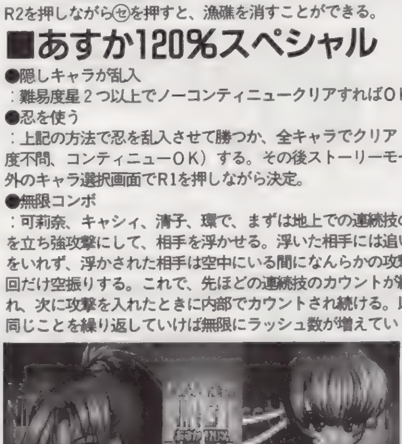
：難易度星2つ以上でノーコンティニュークリアすればOK。

●忍を使う

：上記の方法で忍を乱入させて勝つか、全キャラでクリア（難易度不問、コンティニューOK）する。その後ストーリーモード以外のキャラ選択画面でR1を押しながら決定。

●無限コンボ

：可莉奈、キャシィ、清子、環で、まずは地上での連続技の最後を立ち強攻撃にして、相手を浮かせる。浮いた相手には追い打ちをいれず、浮かされた相手は空中にいる間になんらかの攻撃を1回だけ空振りする。これで、先ほどの連続技のカウントが継続され、次に攻撃を入れたときに内部でカウントされ続ける。以降、同じことを繰り返していけば無限にラッシュ数が増えていく。

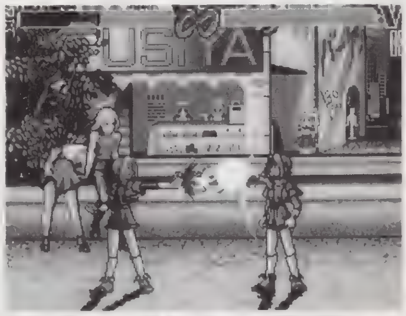


◀隠しキャラの忍は、PSオリジナルの新キャラなのだ。

■アドヴァンストV.G.

●ボスを使う

：コンティニューをしてもいいので、とにかくストーリーモードでK1・K2を倒してクリアする。すると、ノーマルモードとVSモードでK1とK2を使用できるようになる。



◀ボスでもあるK1・K2。実は双子のサイボーグなのだ。

■ヴィークルキャバリアー

●ミニワザ集

：①AIまかせ／機体の選択画面でL1かR1を押しながら◯。②視点変更／戦闘画面でポーズをかけて、㊉。③キャラの顔グラフィック変更／名前入力画面で、R2かL2のどちらかを押せばOK。

■ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1+L2+R1+R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の部分に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。

■ウィザーズハーモニー

●カラオケモード

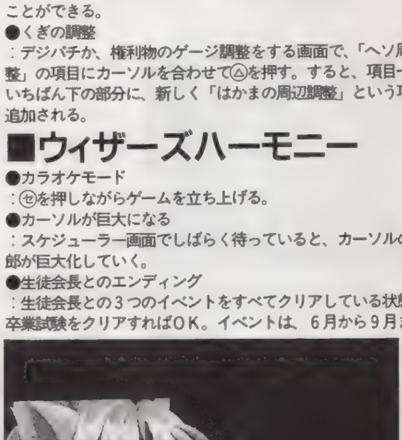
：㊉を押しながらゲームを立ち上げる。

●カーソルが巨大になる

：スケジューラー画面でしばらく待っていると、カーソルの弥次郎が巨大化していく。

●生徒会長とのエンディング

：生徒会長との3つのイベントをすべてクリアしている状態で、卒業試験をクリアすればOK。イベントは、6月から9月までの



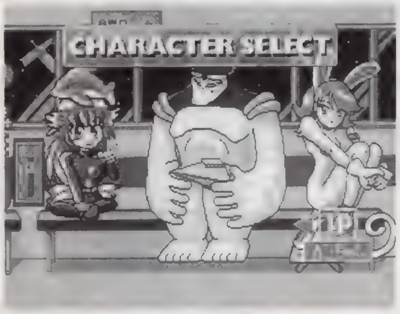
◀歌詞が表示されるカラオケモード。画面に合わせて歌える。

＊「あすか120%スペシャル」の無限コンボ技は、現在売られている新バージョンではできません。新バージョンとは、バランスの再調整などが行われたマイナーチェンジ版で、パッケージの右下に黒い丸印があるのが目印です。

間の日曜日に魔法学科とギルド、10月から３月の間の日曜日に普通学科でランダムに発生する。
●ラミカとのエンディング
：まずはジャネット、システィナ、レジーの誰かをメンバーに入れておく。ゲーム中、11月にうわさコマンドを実行し、施療院に記憶喪失の少女がいるという情報を聞く。その後おでかけコマンドで施療院に行き、少女が記憶を取り戻せばOK。

■宇宙豪傑伝　爆裂商人

●隠しキャラ
：タイトル画面で㋝を押しながらR1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、R1、Ⓧ、Ⓧ、㋜の順番にコマンド入力する。成功すると音が鳴るので、普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったら一番右までカーソルを移動させていく。すると、「ハニーちゃん」という隠しキャラを使って遊べるようになる。



◀隠しキャラは、ポーズが悩ましいハニーちゃん。

■ウルフファング

●スペシャルモード
：タイトル画面で、サブウェポンボタンとショットボタンと㋜を同時に押す。これで、ストーリーとは関係なく１面からラストまで連続でプレイできる。

■エースコンバット

●クリアのおまけ
：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージーモード／自機が、16機すべて最初から使えるようになる。ノーマルモード／イージーモードのおまけに加え、僚機がすべて雇える。ハードモード／イージーモードとノーマルモードのおまけに加えて、作戦の選択が可能。

▲ほとんどのコマンドはこの画面で入力。

▼ミニゲーム。１秒で終わるので注意。

●おまけゲーム
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べる。また、このゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、以降の僚機雇い賃が無料に。
●色変更
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで㋜×10+R1と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、◎、◎、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択可。
●お金最大
：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、R1+◎を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、◎、△、△、△、◎、△、◎、△、◎+△、◎+△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。
●その他ミニネタ
：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△+㋜。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2+R2を押しながら✚キーを押すと、キーの動きに合わせて敵機が回転。③僚機を回転／僚機選択画面で、２コンのL2+R2を押しながら✚キーを押す。④初期設定画面に戻る／タイトル画面で「1P GAME CONTINUE」と表示されている時に、R1+△+㋜と入力する。

■AI将棋

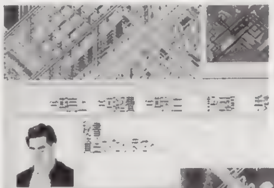
●コマ表示切り替え
：ゲーム中、L2を押すと成ったコマの色変更、R2でコマの文字を１文字に変更できる。
●絶対勝つ
：COM戦で、負ける直前に先手と後手を入れ換える。

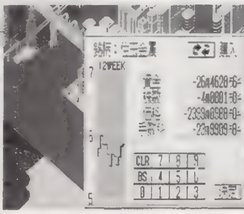
■A. IV. EVOLUTION

●隠しマップ
：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。どちらも非常に難易度の高いマップであり、上級者向けとなっている。
●資金増殖
：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうと、ゲームオーバーになってしまうので注意。そしてそのまま（全体コマンドがでている画面の間は、時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼び出す。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。このワザは、資金さえマイナスにできれば何度でも使用可能。ただし、ソフトのバグを利用したワザであり、バージョンによってはできない場合もあるので注意。
●視点変更
：車窓モードのときに、㋝×11。すると、１コンのL、Rの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

◀視点変更で町のいろいろな表情を見学して回ろう。

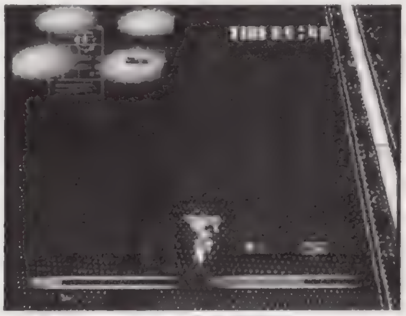
●在来線を引く
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればOK。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外からどんどん資材を運んできてくれるようになる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。
●新幹線がバグる
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもOK）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグってしまい、姿が消えてしまう場合もあるので注意すること。また、このウラワザも、ソフトのバージョンによってはできない場合がある。


◀資金増殖のワザでは、「資金が足りません」のメッセージが出たら、この画面まで戻る。ここでもう一度キャンセルするとダメ。


▶上のコマンド画面が出ている間（時間が止まっている間）に株式売買のコマンドに入る。するとこの通り。株価がすべてマイナスになっている。

■エグゼクター

●各ステージのパスワード
：ステージ１「35314DF」ステージ２「FBE723F」ステージ３「8759AB3」ステージ４「9A969C0」ステージ５「1FEBD7B」
●最強装備
：①セクターキャノン／ミサイルとホーミングミサイルを４つ取る。②レーザーリフレクター／レーザーユニットを５つ取る。キャノン、レーザーの順に取れば、最強装備。


◀パスワードを使って一気に先のステージへ進んでしまおう。

■NBA JAM

●シーズンを終了させる
：イニシャル入力画面で、「END」「JANUARY」「1」と入力する。
●オールスターチーム
：イニシャル入力画面で、「FIN」「JANUARY」「1」と入力する。

■NBA パワーダンカーズ

●時間を元に戻す
：オプションモードで１度ゲーム設定をメモリーカードにセーブしておく。そして「PLAYOFF＆FINAL」か「EXHIBITION」モードでゲームを開始。しばらく普通にゲームをすすめ、点を取ったらポーズをかけて「LOAD OPTION」を選ぶ。これで、点数はそのままで時間だけ試合開始まで戻る。

■エンターテイメント麻雀 That's PON

●トメと戦う
：まずは各部屋でガンガンハイスコアを取っていき、なんとしてでも「雀士の部屋」までたどりつく。そして、この部屋での対局でも、頑張ってハイスコアを取る。うまくハイスコアが出たら一度部屋を出る。最後に、再度部屋を選択する画面になったら、✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が３人ともトメという、隠し部屋に入って対局することが可能になる。このトメは、ラスボスということだけあって異常な強さを誇っているが、この対局で勝てばスタッフロールを見ることができる。

■オーバードライビンDX

●ハードモード
：「RACE TYPE」選択画面の「１VS１」にカーソルを合わせ、L1+R1。
●画面スッキリ
：レース中に✚下を押しっぱなしにしておくと、メーター類の表示を消すことができる。この状態で同じコマンドを入力すると、元に戻ることもできる。

◀画面はスッキリするけど、メーターなしでは結構ツライかも。

■オフワールドインターセプター

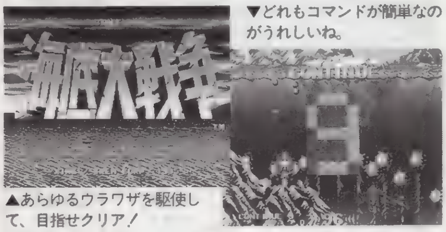
●お金持ちコマンド
：まずはオプション画面に入り、□、Ⓧ、◎、□、Ⓧ、◎、□、Ⓧ、◎、□、Ⓧ、◎、□、Ⓧ、◎、□、Ⓧ、◎とコマンド入力をする。その後、L1を押してストーリーモードを始めればOK。これで、最初から所持金が最高額にという状態でゲームをすることができる。

■おーちゃんのお絵かきロジック

●解いたパズルを表示
：どのモードでもいいので、適当なパズルを解く。解いたパズルの名前が表示されている画面で、見たいパズルにカーソルを合わせL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◎。

■海底大戦争

●面セレクト
：タイトル画面で、カーソルを「START」に合わせて✚左上＋㋝を同時に押しながら◎を押す。すると画面上に数字が現れるので、遊びたいステージを選べばOK。
●スピード調整
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋R2を押しながらポーズを解除すると、スピードアップする。また、同じくゲーム中ポーズをかけ、△＋L2を押しながらポーズを解除するとスピードダウンする。
●無限コンティニュー
：コンティニュー回数が0になってしまったら、最後のコンティニュー画面のとき△＋㋝を押しながら㋜を押す。これでコンティニューの回数制限がなくなるので、何度でもゲームを続けることが可能になる。

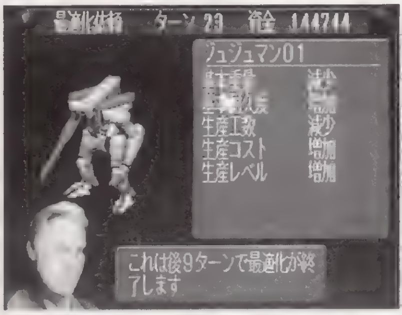


▼どれもコマンドが簡単なのがうれしいね。

▲あらゆるウラワザを駆使して、目指せクリア！

■カルネージハート

●簡単最適化
：企業に設計図の最適化を依頼したら、一度セーブしてリセット。そしてすぐにロードし直すと、最適化完了までに必要なターン数が1ターン減る。その後同じことを何度も繰り返していけば、最終的に1ターンで最適化が完了する。



◀簡単に最適化できるといっても、ムチャクチャ手間がかかる。

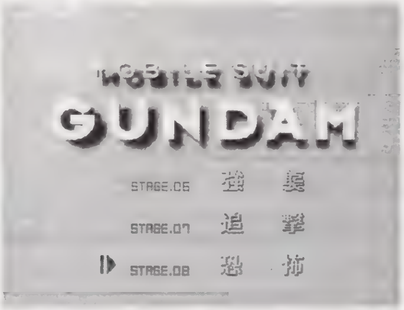
■ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー
：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「PUSH START」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら㋝。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA／2面から開始、UT／3面から、RH／4面から、MK／5面から、HT／6面から、YI／ボムを9個持っている、SS／パワーアップ時間最大、QB／主人公巨大化、CM／主人公縮小、TY／ライフが少ない、MV／2Pで合わせ鏡が出せる、MI／サウンドテスト。
●効果音とボイステスト
：タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、2コンで㋝＋㋜を押すと、効果音やボイスのテストができる。

◀巨大化するとここまで大きくなる。大きすぎてゲームにならない。

■機動戦士ガンダム

●面セレクト
：オープニングデモ中、✚左＋㋝＋R1＋L2を同時に押したまま㋜を押す。そしてそのまま㋜だけを離し、画面が出てくるまでその他のキーは押しっぱなしにしておく。すると、面セレクトが可能になる。この面セレクトを使って後半面から開始した場合、ガンダムのレベルもそれなりに上がっているので安心。
●モビルスーツを見る
：一度クリアした後で、モビルスーツを鑑賞できるおまけモードに入ると、鑑賞できるモビルスーツの種類が増えている。



◀とにかく難しいゲームなので、ステージセレクトはうれしいね。

■キャプテン翼

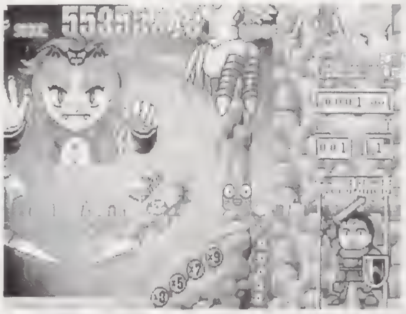
●チームが増える
：タイトル画面で2P側のL2＋R2を押しながら◎＋ⓧ＋△＋□を同時に押す。すると、全部で9つの新チームが選択可能に。

■ギャラクシーファイト

●スモールサイズ
：まずは全キャラでクリアしてデータをセーブしておく。そしてそのデータをオプションモードからロードし、普通にゲームを開始して好きなキャラを選択。その後、ステージが決定されるまでL2＋R1を押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが縮小状態に固定される。
●ビッグサイズ
：まずは上のワザと同様に、全キャラでクリアしたデータをオプションモードからロードしておく。そして普通にゲームを開始して好きなキャラを選択する。その後、ステージが決定されるまでL1＋R2を押しっぱなしにしておく。これで、キャラの大きさが拡大状態に固定される。
●ボス使用
：上の2つのワザと同様、全キャラでクリアしたデータをロードしておく。そしてモード選択の画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上＋△を同時に押しながら1Pモードを決定。これで、キャラ選択画面にボーナスくん、ヤコプ、フェルデン、ローウェの4人のボスが追加されている。

■球転界

●5億点からスタート
：まずはパスワード入力画面に入り、「KYUTENKA4S」と入力する。そしてゲームをスタートすると、いきなり得点が約5億点という状態から開始することができる。この状態からならエンディングも目前。



◀いきなり超高得点からゲームを開始できる。エンディングは目の前だ。

■キリークザブラッド

●簡単ボス倒し
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応もないが、ボスの判定はあるので、弾はきちんとボスに当たっている。このまま、納得のいくまで徹底的に撃ちまくること。十分弾を撃ち込んだ後でボスの部屋に入ると、通常通り登場デモシーンが流れるが、その後でボスはすぐにやられてしまう。この方法でボスを倒していけば、クリアはかなり楽になる。

■キリークザブラッドⅡ

●HP、SP回復
：まずはあらかじめ2P側にもコントローラを差し込んでおき、✚キー以外のすべてのボタンを押しながら電源を入れる。するとスタッフロールが始まるので、それが終わるのを待って（キャンセル不可）、ゲームを開始。あとは、ゲーム中2P側の㋜を押すと、HPとSPがマックスまで回復する。
●ミサイル大量入手
：ミッション6に登場するスロットマシンを動かし、とにかく数字を揃える。すると通路のどこかにカートリッジが落ちてくるので、これを取る。その後再び数字を合わせれば、また落ちてくる。

◀スタッフロールが流れるは、コマンド成功の証し。キャンセルできないので、これを最後まで見ないといけないのがツライ。ま、おまけだと思って気長に待とう。

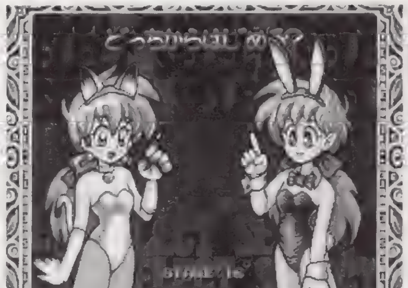
▶無事ゲームを開始できれば、ボタン一発でSPとHPを回復できる。もちろんゲーム中何回でも入力できるので、これでもうクリアはかなり楽になるのだ。

■キングスフィールドⅡ

●最強の剣
：最後のボスとの戦いで、ボスが左右のどちらかに大きく向いた瞬間に、素早く脇を通り抜ける（ボスの向きを変えなくても、何度も体当たりをしていればすり抜ける場合もある）。するとボスの後ろに進め、その先に最強の剣、ムーンライトソードがある。その後、竜王草の実を持ってわざとボスにやられれば、ムーンライトソードを持ち帰ることも可能。
●魔法剣
：まずは魔力を60以上にして、魔力ゲージ一杯の状態で◎、△と押してさらに□を押す。すると、剣から魔法が発射される。
●NPCを倒す
：ゲームに登場するNPCを何度も何度も繰り返し攻撃する。すると、どんなNPCでもいつかは死んでしまう。しかも、NPCによっては、殺すことでアイテムを入手できる場合もある。

■ぐっすんおよよ

●変態モード
：タイトル画面で、◎＋ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。



◀変態モードは、アーケードでもできたのだ（写真はステージセレクト）。

●面セレクト
：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2＋✚右上＋㋜：アーケードモード（ノーマル）、L2＋✚左上＋㋜：アーケードモード（変態）、L2＋✚右下＋㋜：PSモード（ノーマル）L2＋✚左下＋㋜：PSモード（変態）。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので注意。
●デバッグモード
：タイトル画面でカーソルをOPTIONに合わせてL2＋R1＋㋜。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

■クライムクラッカーズ

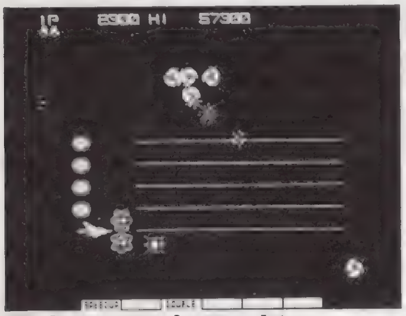
●デバッグモード
：タイトル画面でR1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、◎、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外のすべてのアイテムを持っていて、装備も最強になる、さらに、この状態でゲーム中㋜を押して㋝を押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメモード
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜。するとエンディング後のアニメーションを見ることができる。

◀初期のゲームとは思えないスゴイアニメーション！

■グラディウスDeluxe Pack

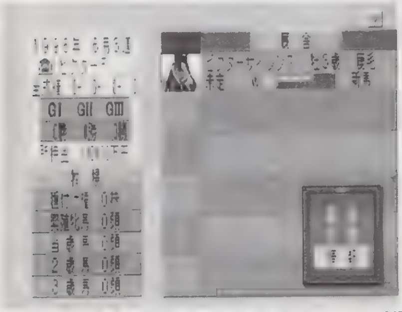
●パワーアップ
：『グラディウスⅠ』の場合、難易度を「PS EASY」か、「PS DIFFICULT」に設定し、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力。『グラディウスⅡ』の場合、難易度を「EASY」に設定して同じくゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力。



◀コナミコマンドはもう指が覚えてる人も多いのでは？

■クラシックロード

●所持金増殖
：まずは対戦モード以外でゲームを始め、馬主メニューの画面のとき、「情報」を選んで現役競争馬を見る。ここで、1番下の馬を調べて△+□を同時に押す。成功すれば、資金が10億円に増殖している。



◀資金増殖のワザでいきなり大金持ちだ！ どんな馬でも買えるぜ！

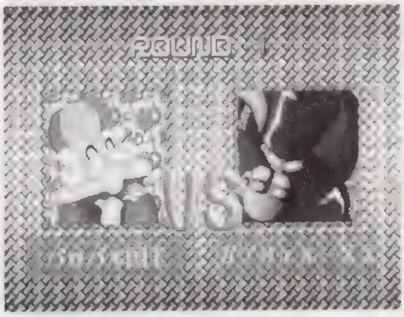
■GRAND STROKE

●視点変更
：ゲーム中、プレイヤー視点（プレイヤーキャラを後ろから見た視点）にしておき、R1を押しながら✚キー、またはどれかのボタンを押す。これで、視点の変更や拡大縮小などが自由に行える。また、このワザで視点を変更したら、その視点のままゲームを続行することも可能になっている。

●リプレイ中に視点変更
：リプレイ中にL2を押すと、リプレイの視点を変更することができる。

■くるりんPA!

●パロパル国王を使う
：タイトル画面でL2、R1、R2、L1と入力。その後普通にゲームを始め、キャラ選択画面になったらカーソルを「ミハエル」に合わせて✚上を押しながら◎。すると、国王を使用してゲームをすることができるようになる。



◀パロパル国王はハッキリ言ってかなり強いぞ！ 是非使ってみよう。

●いきなりエンディング
：最初のロード中、1コンと2コンの㋝+㋜を押しっぱなしにしておく。そして画面がまっ黒になったら、✚キーの上下左右どれか、または◎、△、□、Ⓧのどれかのボタンを押す。これで、いきなりエンディングを見ることができる。画面が黒くなった後でどのボタンを押したかによって誰のエンディングかが決まる。

●COMに簡単に勝つ
：キーコンフィグで、コンピュータ側のボタン割当を、通常とは違うボタンに適当に変える。すると、コンピュータ側は操作ができなくなる。

■ゲームの達人

●お得なパスワード
：パスワード入力画面で「２３４５６７８９」と入力する。すると、いきなりワールドモードから始まり、しかもすでに11人を倒した状態から開始することができる。また、修行モードの場合は、いきなりプレイスの達人、将棋四段、連珠三段の状態になっている。

■GEX

●残機無限
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚上、◎、△、下、右、□、下。

●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながらⓍ、□、下、✚下、上、下、右。

●スピードアップ
：ゲーム中ポーズをかけて、R1を押しながら✚下、㋜、右、右、下、上、㋜。

◀画面を見てわかる通り、残機が99になっているのだ。これでもうクリアも目前？

■幻想水滸伝

●賭事で必ず当たる
：まずはロックランドにいるマルコに会い、話しかけて賭けをする。始まったら取りあえず真ん中に賭け、これが当たったら一度やめる。そして、もう一度話しかけ、再び真ん中に賭ける。これで永遠に当たり続ける。

●108人揃える
：グレミオ以外の107人を揃えた状態で最後の戦いまでくると、グレミオが復活し、108人揃う。

■豪血寺一族２

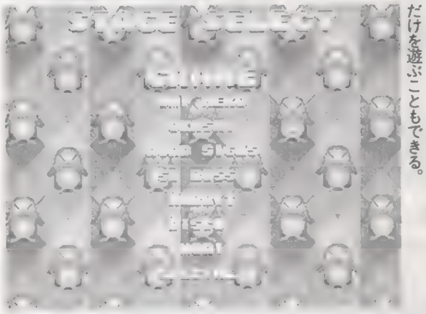
●隠しキャラを使う
：まずはチームバトルモードでゲームを始め、キャラ選択画面になったら、✚左、右、下、上、下、左、右、左、上と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。２P側で遊ぶ場合は、２コンで入力すること。

◀最強キャラ、チャック登場。彼は唯一、豪血寺の血を引かないのだ。

■極上パロディウスだ!

●最強
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●面セレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、◎×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで「パロディウスだ！」と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、「パロ〜」の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればOK。



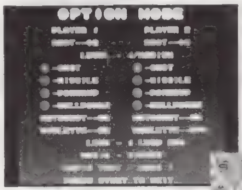
◀ステージセレクト。これで好きなステージだけを遊ぶこともできる。

●無敵
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、Ⓧ、Ⓧ、◎、□、◎、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●自機増殖
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓍ×５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、『極上パロディウス』モードで、△×５、◎×７、Ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ
：『パロディウスだ！』モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げ回りながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●その他ミニネタ
：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+㋝+㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「SONG１〜３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。



◀この画面で隠し音楽を聞くことができる。歌っているのは、あまり知られていないが人気声優の小野寺麻理子（あかね役）さんと永島由子（ひかる役）さん。

▶無敵。この状態ではもう何が起こっても死なない。エンディングまで一直線に突き進める。ゲームがおもしろくなくなる可能性もあるので注意しよう。

■コズミックレース

●便利メニュー

：ゲーム中ポーズをかけて、Ⓐ+Ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●面セレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながらⓁ+Ⓞを同時に押す。すると、コースの変更ができるようになる。

■サイドワインダー

●新視点

：作戦画面が表示されたあと、L1+L2+R1+R2を機体選択画面が出るまで押し続ける。次にロード画面でL1+L2+R1+R2+Ⓢ+Ⓐ+Ⓞを押しっぱなし。これで、後方視点でプレイできる。

●ミッション選択

：ミッション選択画面で、✚上、下、下、右、左、下、上、Ⓐと入力。すると、いきなりすべてのミッションを選択できるようになる。

●全機体使用可能

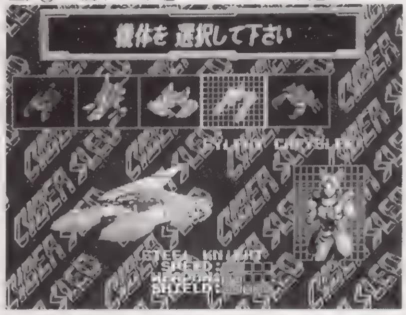
：機体選択画面で✚左、左、右、下、上、下、Ⓢと入力する。

◀いろんなウラワザが取り揃っているので、楽しみがいがあるよね。

■サイバースレッド

●ビークル増殖

：タイトル画面で✚上、左、下、右、上、Ⓐ、上、右、下、左、上、Ⓞと入力すると、選べるビークルが5機追加される。

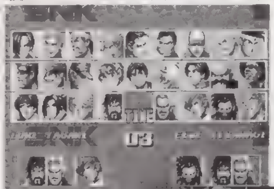


◀一応、クリアすれば使えるようになるけど、コマンドで出した方が楽。

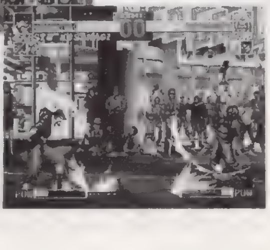
■ザ・キングオブファイターズ'95

●ボス使用

：キャラ選択画面で、「チームエディットしますか？」と問われたら「YES」を選択。その後Ⓧを押しながら✚上+Ⓞ、右+Ⓛ、左+Ⓧ、下+Ⓐと入力。これで、ボスの草薙柴舟とオメガルガールを使ってゲームをプレイすることができる。



◀この画面でコマンド入力。成功すると、ボス2人が使えるようになる。アーケード含めすべての機種でボスは使用することができた。ＰＳ版でも当然使えるのだ。



▶というワケで、ボス同士の対決も実現。ＰＳ版では必殺技が簡単に出せるので、とにかく強い。爽快に勝ちたいなら、やっぱこのボス2人を使うに限るかな。

■サラブレッドブリーダーⅡプラス

●いきなりお金持ち

：スタート時、調教助手と専属騎手の名前を下記のように変更する。すると、1人につき約6億円、全員を変えれば約52億に資金が増殖する。

調教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ。

専属騎手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

●ミニゲームでのウラワザ

：メモリーカードへのロード＆セーブ中にプレイできるミニゲーム「プチプチ」で、パーフェクトを取ると、うれしい効果が起こる。効果は、ロード中なら所持金1億円追加。セーブ中なら馬の鑑定所がすべて無料になる（再ロードするか、レースに出走するまで続く）。また、パーフェクト以外でも、好成績を取ればいくらかのボーナスがある。

■三國志Ⅳ

●いきなり強い君主

：新君主の登録画面で、名前を「劉備玄徳」と入力し、読みがなを何も入力しないで終了。そして年齢を20にすると、高いボーナスが貰える。後で名前だけ変えることも可能。

■サンダーストーム＆ロードブラスター

●ステージセレクト

：『ロードブラスター』の場合、「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2+Ⓛ+Ⓞ+✚左を押しながら1コンのⓈ。これで「START ROUND」の項目が追加されるので、L1、R1で開始ラウンドを選べる。『サンダーストーム』の場合、2コンのL1+L2+R1+R2+Ⓐ+Ⓞ+✚左を押しながら1コンのⓈと入力すればOK。

●ムービーモード

：「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのL1+L2+R1+R2と、1コンのL1+L2+R1+R2を同時に押しながら1コンのⓈを押す。すると、アニメだけを鑑賞できるムービーモードを楽しむことができる。なお、これは同じコマンドで『サンダーストーム』と『ロードブラスター』の、どちらでもOK。

●エクセレントゲーム

：『ロードブラスター』の場合「PRESS START BUTTON」と出ている画面で2コンのR1+R2+Ⓛ+Ⓞと、1コンのⓁ+Ⓞを同時に押しながら1コンのⓈを押す。これで、入力指示がいっさい出ないエクセレントゲームになる。なお、『サンダーストーム』の場合は、2コンのR1+R2+Ⓐ+Ⓞと、1コンの1コンのⒶ+Ⓞを同時に押しながら1コンのⓈでOK。

●メーターぐるぐる

：『ロードブラスター』のアーケードモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにするとタコメーターとスピードメーターの針がMAXを振り切る。ただし、特にゲームには影響しない。

◀スピードメーターに注目だ。頑張って試して成功しても、まったく意味のないワザなんだけどね。まあ、気晴らしにでも。

▶こちらは成功すれば役に立つステージセレクト。なかなかクリアできない人は、これで先のステージを遊んでしまおう。

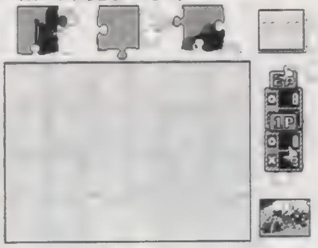
●音速を超える

：『ロードブラスター』のPSモードで、チャージを目一杯ふかした状態からタイミング良く急ブレーキをかけ、そのままブレーキボタンを押しっぱなしにする。するとスピード表示がどんどん上がっていき、やがては1000キロを突破してしまう。ただし、本当に1000キロ出るわけではない。

■ジグソーワールド

●ミニネタ

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、1Pと2Pのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。



◀すごいウラワザはないけど、ちょっと楽しい（気分転換になる）ワザの数々。ゲームの性質上プレイが長くなるのでこれはなかなか嬉しい配慮だよね。

■実況パワフルプロ野球'95開幕版

●全員絶好調

：チームセレクト画面でL1+L2+R1+R2を同時に押す。球団マークのそばに☆マークが付けば成功で、チーム全員が好調に。その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除する。すると、敵のピッチャーがなぜかチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、対人対戦以外ならどのモードでも可能。

●選手のデータを見る

：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。

●絶好調

：チームセレクト画面でL1を同時に押す。球団マークのそばに☆マークが付けば成功で、チーム全員が好調に。また、その後同じコマンドを押せば全員が絶好調になる。

■ジャンピングフラッシュ！

●雲を動かす

：タイトル画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押しながら、✚キーの上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。

●エキストラモード

：6面までを100万点以上のスコアでクリアすると、タイトル画面で「エクストラモード」を選択できるようになる。ここでは、最大で6段ジャンプが可能になっていて、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュ（高速移動）が可能になっている。

◀落ちる恐怖は3倍？　とにかく楽しいエクストラモード。

■ジャンピングフラッシュ！2

●いきなりエンディング

：まずは特典でついてくる欧州版「JF1」を立ち上げる。タイトル画面が出たら、CDを「JF2」と入れ換える。そのままゲームを開始すると、いきなりエンディングが始まる。

■Jリーグ実況ウイニングイレブン

●新しい視点

：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、Ⓞと入力する。後は普通にゲームを始め、試合中にⓈを押すと、いままで選べなかった視点を選択できるようになる。

●ヴェガとアルタイルを使う

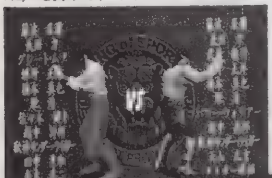
：エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、ヴェガを使って遊ぶことができる。また、同じくクラブ選択画面でサンフレッチェに合わせてR1+R2を押しながら✚右を押すと、アルタイルを選択することができる。

◀スポーツゲームにおいて隠しチームは今や当然のウラワザだよね。

■新日本プロレスリング 闘魂烈伝

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラがいきなり使えるようになる。各隠しキャラの名前と対応するコマンドは以下の通り。①ケロちゃん（リングアナウンサー）／L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、✚下、ⓧ、上、㋝と押し、天山にカーソルを合わせて㋝。②タイガー服部（レフェリー）／✚上、下、左、右、△、ⓧ、□、◎、L1、R1、L2、R2、㋝と入力し、金本にカーソルを合わせて㋝。③グレート・ムタ／◎、✚右、△、上、□、左、ⓧ、下、ⓧ、下、□、左、△、上、◎、右、㋝と入力し、武藤にカーソルを合わせて㋝。④パワー・ウォリアー／□、ⓧ、□、ⓧ、◎、△、◎、△、✚上、下、左、右、㋝と入力し、佐々木にカーソルを合わせて㋝。

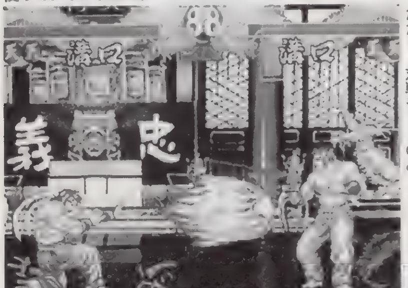
●キャラが回る
：画面にポリゴンのキャラが表示されているときに、L1（またはR1）を押すと、キャラクターが回転する。


◀隠しキャラのコマンド入力はとにかく長くて大変だ。過去のウラワザでもトップクラスに入る長さ。でも、頑張って入力を成功させて、彼らを使ってあげよう。

▶こちらも隠しキャラ。どのキャラを使う場合でも、タイトル画面でコマンド入力して、このキャラ選択画面で対応するキャラにカーソルを合わせてセ。これを忘れずに。

■水滸演武

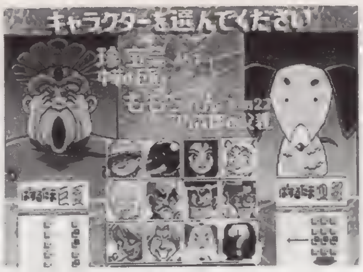
●隠しキャラ
：まず、モード選択画面で「スペシャルモード」を選ぶ。そしてタイトル画面になったら、✚上、下、左、右、下、上、右、左、L2、R2とコマンドを入力する。これで、隠しキャラの溝口誠を使用することができる。ちなみに難易度ノーマル以上で全キャラを使ってクリアすると、このコマンドが分かる。


◀「ファイターズヒストリー」より特別出演。ただし、対戦モードのみ。

■進め！ 対戦ぱずるだま

●ボスを使う
：2人プレイでのキャラ選択画面で、「？」の部分にカーソルを合わせ、㋜を押しながら以下の使いたいボスキャラに対応したコマンドを入力する。

珍を使う場合：✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。
市場を使う場合：✚下、下、上、上、右、左、右、左、◎、ⓧ。
奥方を使う場合：◎、ⓧ、✚右、左、右、左、下、下、上、上。
服田裏を使う場合：㋜を押し、1秒以内にⓧを10回以上連打。



◀ボスキャラはどれも強い。今回は攻撃玉のエディットができないので、名実ともに最強のキャラ。でも使えるのは対戦モードのみ。

■スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、◎、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●無限コンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。なお、上で紹介した連射モードのウラワザと同様に、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうと、入力がキャンセルされてしまうので注意。

●マウスでプレイ
：通常はマウスでのプレイはできないが、あらかじめ2Pにマウスをセットしておくと、マウスを使ってのプレイを楽しむことができる。マウスでのプレイの方がコントローラよりも楽なのでオススメ。

■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ
：キャラ選択画面で、カーソルを「？」の部分に合わせて、L2を押しながら以下のコマンドを入力。1P側か2P側かで入力するコマンドが変わるので注意。なお、カッコ内のボタンは色違いのキャラを選択するときに押す。

ベガ（1P）：✚左、左、下、下、左、下、下＋□△（または◎ⓧ）
（2P）：✚右、右、下、下、右、下、下＋□△（または◎ⓧ）
豪鬼（1P）：✚左、左、左、下、下、下＋□△（または◎ⓧ）
（2P）：✚右、右、右、下、下、下＋□△（または◎ⓧ）
ダン：△、□、ⓧ、◎、△（または△、◎、ⓧ、□、△）

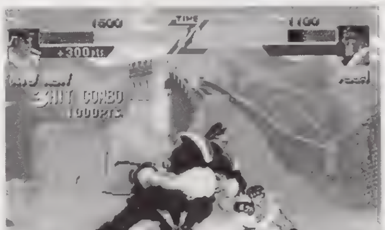
●ドラマティックバトル
：難易度5以上でクリアすると、ゲームメニューに「ドラマティックバトル」モードが追加される。

▼史上最弱の隠しキャラ、ダン。「2」でも相変わらず？

▲こちらは最強の隠しキャラ豪鬼。もうお馴染みですな。

●勝ちセリフ選択
：キャラが勝ってから勝ちポーズまで、✚キーのどれか1つと、□＋△、□＋ⓧ、ⓧ＋◎、△＋◎のどれか1つの組み合わせを押しっぱなし。✚キーとボタンの組み合わせによって、勝ちセリフが決定される。

●COMダンの乱入
：ゲーム中コンティニューしないで勝ち進み、上のウラワザを使って、同じ勝ちセリフを5回連続して出す。すると、COMのダンが乱入してくる。


◀アーケードでも使えて話題になったドラマティックバトルモード。バックの音楽がアーケードとは違うのが残念。

■ストリートファイターリアルバトルオンフィルム

●ゴウキを使う
：ストリートバトルモード、VSバトルモード、トライアルバトルモードのどれかのモードで、キャラ選択中、✚上、R1、下、L2、右、L1、左、R2と「2秒以内」に素早く入力する。これでキャラの顔がゴウキのシルエットに変わるので、このままプレイヤーを決定すればOK。

●ミュージッククリップ
：あらかじめメモリーカードをつけておいて、「ムービーモード」をクリアする。そしてデータのバックアップをすると、ミュージッククリップモードが追加される。ここで、チャゲ＆飛鳥のプロモビデオを見ることができる。

■スナッチャー

●スペシャルメニュー
：まずはオプション画面に入り、㋜。その後✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎と入力すると、「スペシャルメニュー」に入ることができる。ここでは、バックの壁紙やカーソルの色などを変更可能。また、「スペシャルメニュー」中に上と同じコマンドを入力すると、オープニングシーンを見ることもできる。

●エンディングをもう一度
：エンディング後、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎。すると、✚の上下でエンディングビジュアルを見ることができる。

◀こんな壁紙にすることもできる。ゲームの雰囲気がメチャメチャになるが。

■スペースグリフォンVF-9

●レベルを自由に調整
：ゲーム中いつでもいいので、△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚上を押す。すると自分のレベルがどんどん上がっていく。また、あまり意味はないが、やはりゲーム中いつでもいいので△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を押しながら✚下を押すと、逆にレベルがダウンしてしまう。

●武器無限使用
：ゲーム中、□＋△＋ⓧ＋R1＋R2＋L1＋L2を同時に押す。すると、武器の弾数がまったく減らなくなるので、いくらでも攻撃することができるようになる。エネルギー消費型の武器の場合、消費エネルギーが0になる。

■ゼロディバイド

●色変更
：1度クリアするだけでOK。選択方法は、キャラ選択画面で㋝を押しながら㋜以外のどれかで決定。1コンで2P側ボディーを選ぶには✚上を押しながら決定。

●ボスを使う
：最初から選択可能の8体のキャラすべてでクリアすると、（コンティニューOK）ズールが使える。また、難易度をノーマル以上でノーコンティニュークリアするとイクストルを使える。

●隠しゲーム
：2コンの㋜と㋝を押しながら電源を入れる。すると『タイニーファランクス』が遊べる。このとき、◎を押してコンフィグに入り、そのまま◎ボタンを押しながらSPEEDにカーソルを合わせ✚↖＋L2＋R2＋△で無敵。また、コンフィグ画面のKEY CONFIGにカーソルを合わせ✚↖＋△を押しながら◎で面セレ。

●1/60モード
：プレイ時間が100時間を超えていて、プレイヤーが5ヒットコンボ以上を出している状態で、オプションの「DJ」をオンにしておく。そしてオプションモードの「MATCH POINT」にカーソルを合わせてL1＋L2＋R1＋R2を押しながら✚下を押していく。画面の右下に「SHADOW OBJ」と表示されたら成功。この状態でゲームを開始すると、秒間60フレームで動くようになる。ただし、キャラクターはテクスチャーの貼られていない簡素版になってしまう。

●サウンドテスト
：タイトル画面でオプションモードにカーソルを合わせ、1P側の㋝＋L1＋R1と2P側の✚下＋㋝＋ⓧをすべて同時に押しながら1P側の㋜を押す。すると、サウンドテストモードに入ることができる。✚キーで曲を選択し、◎で決定すれば演奏。ⓧを押せば中止できる。

●ＮＥＣＯ登場
：総プレイ時間が24時間を超えていると、１Ｐモードプレイ中、低確率で乱入してくる。また、イクストル使用可能のときノーコンティニューでズールを倒し、イクストルとの戦闘直前の画面でＬ、Ｒの４つを押しながら決定すると、イクストルがNECOに。
●ＮＥＣＯを使う
：ズールとイクストルを使って、それぞれ１Ｐモードでズールを倒す。するとＮＥＣＯを使って遊べるようになる。
●その他ミニネタ
：①デジタルNECOマンガ／イージーモードをノーミス、ノーコンティニューでクリア後、タイトル画面で２コンのL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら㋜でオプションに入る。②隠し画面／総合時間が200時間を超えてからオプションに入る。③ステージ選択／総合時間30時間を超えるか、ズールとイクストル使用可能状態でベストラップ５秒台を出すと２Ｐ対戦でステージを選べる。

■太閤立志伝

●主人公を変える
：ゲームメニューの選択画面で、L2＋R2を押しながら「最初から」を選択する。これで、明智光秀や柴田勝家でプレイできる。また、新武将を登録してゲームをすることもできる。

■第４次スーパーロボット大戦Ｓ

●特殊誕生日
：主人公作成で、特定の誕生日と血液型の組み合わせによって普通とは違った精神コマンドを覚えていく。覚えるコマンドは以下の通り。コマンドの横の数字は、覚えるレベル。
１月29日Ｂ型：加１、根３、熱９、て16、閃20、奇39。
２月９日Ａ型：探１、加８、撹13、隠18、再28、奇39。
３月13日Ｂ型：加１、威５、熱20、自30、気40、奇45。
４月11日Ｏ型：加１、閃５、幸10、気20、熱20、奇35。
４月29日Ａ型：自１、加５、必40、気42、魂45、覚48。
６月25日AB型：気１、熱５、集５、足16、魂30、覚45。
８月12日Ａ型：幸１、気１、覚20、撹30、魂50、奇45。
９月２日Ｏ型：補25、信25、閃25、隠25、撹25、奇25。
11月11日Ｂ型：熱１、閃１、加４、幸10、自12、奇25。
11月16日AB型：足１、熱３、閃５、幸８、気17、魂37。
12月24日Ｂ型：集１、加２、閃４、て８、鉄10、魂27
＊加＝加速、根＝根性、熱＝熱血、て＝手加減、閃＝ひらめき、奇＝奇跡、探＝探索、撹＝かくらん、隠＝隠れ身、再＝再動、威＝威圧、自＝自爆、気＝気合い、幸＝幸運、必＝必中、魂＝たましい、覚＝覚醒、補＝補給、信＝信頼、足＝足かせ、集＝集中
●マサキ簡単レベルアップ
：シナリオ「人間爆弾の恐怖」か「新しい力」で、マサキが増援として登場したら、わざと全滅する。そしてそのままゲームを再開すると、次にマサキが登場したとき彼のレベルが＋５されている。これは何度でも繰り返せるので、全滅を繰り返していればレベル99にすることも可能。
●隠しキャラ
：①シルキー・マウ／シナリオ「大将軍ガルーダの悲劇」で、左下から上へ１つ、右へ２つの位置にショウを待機させると、仲間になる。彼女を仲間にしておくと、シナリオクリア後サーバインかズワウス（どちらか１つ）を入手できる（ただし、ダンバインはなくなる）。②クエス・パラヤ／シナリオ「マーズコネクション」で、マップ左上から下へ６つ、右へ８つの位置にアムロを待機させると仲間になる。なお、このシナリオは主人公がリアルタイプでないと行くことはできないので注意。

■ダブルドラゴン

●キャラの大きさ変更
：ＣＯＭ戦か２Ｐ対戦のとき、ゲーム中㋜を押してポーズ状態にして、△、□、◎のどれか押すと、キャラのサイズを変更できるようになる。押したボタンによって大きさが違い、Ⓧを押せば元に戻る。さらにこのとき✚キーを押せば、「タイニー３Ｄモード」のようなキャラの視点変更も可能。大きさや視点を変えた状態でもう１度㋜を押してポーズを解除すれば、変更した大きさで戦いを続けられる。ただし、キャラクターの当たり判定は普通のままなので注意。
●ボスを使う
：キャラ選択画面で、ビリー→マリアン→チェンフー→ジミーの順にカーソルを３～５秒ずつ止めていく。すると、キャラクター選択用の枠が２つ増えて、２人のボスキャラクターが使用できるようになる。

▶キャラのサイズ変更ワザ。ここまで小さくできる。しかし、当たり判定は普通の大きさの場合と同じなので、ほとんどゲームにならない。これで勝てればスゴイ!?

■チャンピオンレスラー実況ライブ

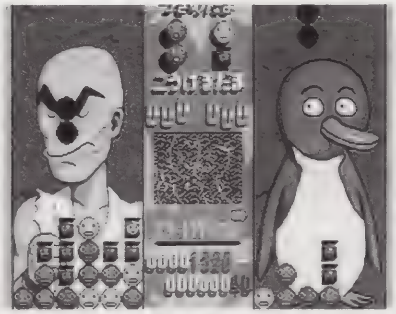
●隠しキャラ
：タイトル画面で✚上、右、下、左、◎、◎、□、□と入力すると、キャラ選択のとき「無道」が「須藤　玲司」になっている。
また、同じくタイトル画面で□、□、◎、◎、✚左、下、右、上と入力し「藤岡　竜」を選択すると、試合中だけ謎のレスラー、アンソニー猪本（仮名）に変わる。どちらのキャラを使う場合でも、ゲームモードは何でもＯＫ。

■ツァイトガイスト

●ステージセレクト
：オプション画面で㋝、R2、L1、□、✚下の順に入力。すると画面の左上に数字があらわれるので、これを遊びたいステージに合わせる。その後㋜を押せば、選んだステージから開始できる。
●縦＆横スクロールモード
：ゲーム中㋜でポーズをかけ、次に㋜を10秒以上押し続ける（ポーズは解除される）。さらにもう一回ポーズをかけ、今度は解除と同時にL2を押せば縦スクロールに。また、最後のボタンをR2にすれば横スクロールになる。

■ツインビー対戦ぱずるだま

●アーケードモードでのウラワザ集
：①玉が遅くなる／１コンのL1を押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。②真っ黒プレイ／ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎。すると、落下するまで玉の色が分からなくなる。
●その他ウラワザ
：①すばやくコンティニュー／コンティニュー画面になったら㋝を押す。②隠しエンディング／難易度を３以上にして、ハードモードをノーコンティニュークリア。


◀真っ黒プレイだと、落ちてくるまで玉の色がわからない。難しいぞ！

■DESCENT

●色が変になる
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、◎、◎、□、△、□、Ⓧ、△、Ⓧ、□、△と入力する。すると、画面の配色がおかしくなってしまう。このままの状態でもゲーム自体は普通通り進められるが、かなり画面が見にくくなってしまう。
●シールド全回復
：ゲーム中いつでもいいので、△、△、Ⓧ、□、△、◎、△、Ⓧ、□、Ⓧ、△、Ⓧと入力。すると、シールドが最大値まで回復する。このコマンドはゲーム中何度でも入力可能。
●ターボモード
：ゲーム中いつでもいいので、□、△、◎、□、◎、Ⓧ、□、Ⓧ、◎、△、□、Ⓧと入力。すると、自機の移動と攻撃のスピードが速くなる。
●画面が明るくなる
：ゲーム中に、□、△、◎、□、□、Ⓧ、◎、△、□、◎、Ⓧ、△と入力すると、画面の色がいつもより明るくなり、敵の姿などがハッキリ見えるようになる。

■デザエモンプラス

●ミニワザ
：①ゲームの無敵モード／オプション画面でL1＋L2を押しながらR1を押す。②文字フォント選択／タイトル画面でL1を押しながら✚上下。③ＳＦＣ版ＤＡＩＯＨをプレイ／サンプルゲーム選択時L2を押しながら決定。④おまけゲームで遊ぶ／サンプルゲーム選択時L1を押しながら決定。⑤隠し曲の選択／サウンドエディタのとき、曲の選択画面で㋝を押しながら選択する。

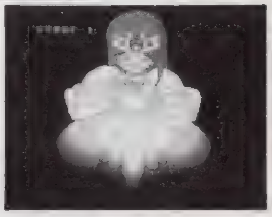
■デストラクションダービー

●無敵
：ネームエントリーの画面で、「！ＤＡＭＡＧＥ！」と入力する（最初と最後の「！」を忘れないように）。この状態でゲームを開始すると、どんなに敵とぶつかっても、自分の車はまったくダメージを受けなくなる。ただし、「ＴＨＥ　ＢＯＷＬ」などでは、自分の車がまったくダメージを受けないため、記録を残せない場合もあるので注意。

■出たなツインビーヤッホー！

●ステージセレクト
：『出たな！　ツインビー』モードで、まずはハイスコアを573000点以上に塗りかえる。その後、１度わざとゲームオーバーにしてタイトル画面に戻り、あらためてもう１度ゲームを開始する。そしてメローラ女王が話しているオープニング画面になったら、L1＋R1を押しながら✚上下で、ステージを変更することが可能。
●ステージを飛ばす
：『ツインビーヤッホー』モードで、まずは普通にゲームを進めて、頑張ってハイスコアを573000点以上に塗り替える（難易度はなんでもよい）。この状態になったら㋜を押してポーズをかけ、✚左、左、右、右、下、上、下、上、◎、◎、□、□、△、Ⓧ、△、Ⓧ、△、△と入力する。これで、そのステージをクリアしたことになり、いきなり次のステージにスキップすることができる。１度ハイスコアを塗り替えれば、以後何度でも使える。
●継続プレイ
：普段なら３ステージで終わってしまう「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モード。まずは、この「ＰＲＡＣＴＩＣＥ」モードでゲームを開始する。そして、ステージ３にいく前になんとかベルを50個集める。すると、そのままステージ４が始まり、最終的に６まで遊べてしまう。ちなみに、１つでもベルを取り逃すとアウトなので、かなりの腕が必要となる。

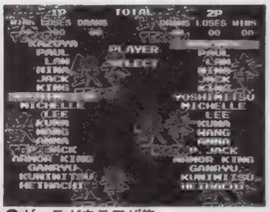
◀とにかくまずはハイスコアを塗りかえなくてはならないのが大変そう!?でも、難易度はどれでもいいので、取りあえずイージーモードで挑戦してみよう。割と簡単にできるぞ。


▶ハイスコアを塗りかえたら、１度ゲームオーバーにするのが早い。再びゲームを最初から始めて、この画面になったらコマンド入力だ。いきなり最終面から始めることもできる。

■鉄拳

●中ボスを使う
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計８回クリアすることで全員が使えるようになる。

▶最終的には、中ボス８人、大ボス１人と、全部で９人が追加される。全キャラでクリアを目指そう。中ボスに関してはコンティニューＯＫなので結構簡単に使えるようになるぞ。

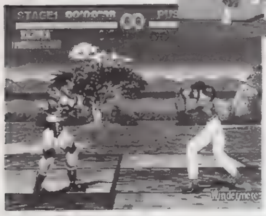


◀ウラワザと呼べるほどではないけど、メインメニューでL1＋R1を押しながらゲームを開始すると、この簡易選択画面になるのだ。すべてのキャラを使えるようにしておくと、こんなに壮観。

●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内にクリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが５発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。
●平八を使う
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで１Ｐモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。

●簡単デュアルファイター
：２Ｐ側のコントローラで✚上＋Ⓧ＋Ⓐ＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、次にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなる。
●デビルカズヤを使う
：ロード中に遊べるおまけゲームの『ギャラガ』で、全８面をコンティニュー１回以内でクリアする。その後１Ｐモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてⓈを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。

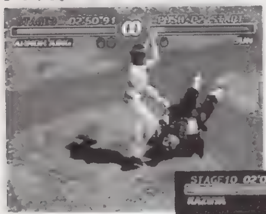
▶「1」のラスボスである平八も使えるようになる。「2」では通常キャラだけど、このときはまだボスキャラとして君臨していたのだ。さすがにかなりの強さを誇っているぞ。



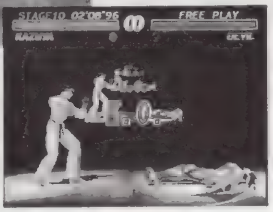
◀アーケードでも話題になったデビルカズヤ。この頃は、カズヤとまったく同じ。羽も生えてない。ビームも撃てない。出現条件が厳しいくせにあまり使えないキャラであった。

■鉄拳2

●中ボスを使う
：通常のキャラでアーケードモードをクリアする。すると、その通常キャラに対応した中ボス（８人目に出てくる敵キャラ）が使えるようになる。難易度や試合数、試合時間は自由に設定してもＯＫ。ただし、コンティニューしても途中でキャラを変更した場合はダメ。通常のキャラ10人分、全部で10回クリアすれば、すべての中ボスを使えるようになる。
●ロジャー＆アレックス乱入
：アーケードモードの３試合目で、「グレイト勝ち」する（自分の残り体力が少ない状態で勝つ。「グレイト！」という声がしたら成功）。すると次の試合でロジャーかアレックスのどちらかがが乱入してくる。



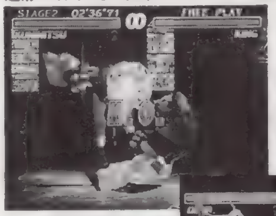
◀中ボスの使用は、コンティニューＯＫなので楽だ。通常キャラが10人いるから、中ボスも10人いるのだ。全部で10回クリアしないとすべての中ボスは使えないぞ。



▶こちらはボスのカズヤ。前作の主人公にして今作の大ボスだ。さすがに大ボスに昇格しただけあって、かなり強くなっているぞ。彼を使えるようになるまでガンバレ！

●ロジャー＆アレックスを使う
：上記の方法でロジャーかアレックスを乱入させ、それに勝つ。その後デビルカズヤを倒してクリアすれば、使用できるようになる。通常はロジャーで、２Ｐ色を選べばアレックスになる（使用できるワザは同じ）。
●カズヤを使う
：中ボス８人を使用できる状態にして、中ボスの誰かを使ってアーケードモードをクリアする。
●デビルカズヤを使う
：中ボスすべてとカズヤが使用できる状態にしておいて、カズヤを使ってアーケードモードをクリアする。
●タキシードカズヤを使う
：上の方法で全23キャラを使用可能な状態にして、キャラ選択中カズヤにカーソルを合わせてⓈを押す。
●でかモード＆ドでかモード
：中ボス全員を使用できる状態で、キャラを選んだら、ロード中（対戦者の名前が表示されている間）にⓈを押し続ける。するとキャラの頭が大きくなる。その後、次の試合で同じコマンドを入れると、さらに頭が大きくなる。
●勝ちポーズを決める
：試合に勝ったら◎、Ⓐ、▢、Ⓧのどれかを押しっぱなし。押したボタンによりポーズが変化（２種類しかポーズを持っていないキャラもいるので注意）。

●ワイヤーフレームモード
：全キャラ使用可能状態で、L1＋L2を押しながらキャラを決定する。すると、自分のキャラがワイヤーフレーム状態になり、さらに自キャラを背後から見た視点でゲームをすることができるようになる。このとき、画面左上には敵との位置関係を示すレーダーも表示される。
●浮きが大きくなる
：全キャラ使用可能な状態で、キャラを選んだらロード中✚上を押しっぱなしにしておく。これで、相手を浮かせるワザ（空中に吹き飛ばす）を入れると、普段より高く浮き上がる。そのため、通常では入らない空中コンボなどが可能になる。



◀これはでかモード。頭が大きくなってかなりかわいくデフォルメされちゃってます。こんな遊びを用意してくれているなんて、なんてサービス精神旺盛なんでしょ。

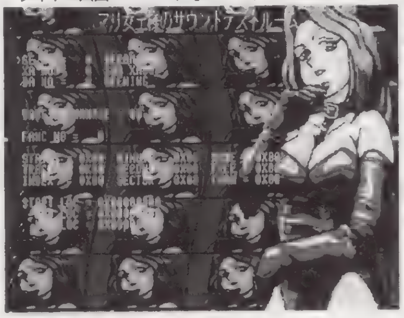
▶今度のデビルはビームも撃てるぜ！　出現は楽なうえに、使ってて楽しいぞ。ちなみに２Ｐカラーではエンジェルになる。ロジャー＆アレックス同様、技は同じだ。

■鉄道王'96

●途中で止める
：まずは普通にゲームを始め、ゲーム中自分の番になったら、ダイスを振る前に✚左＋Ⓢを同時に押す。するとメッセージが表示されるので、そこで◎を押せば、ゲームの途中でも強制終了することができる。

■でろーんでろでろ

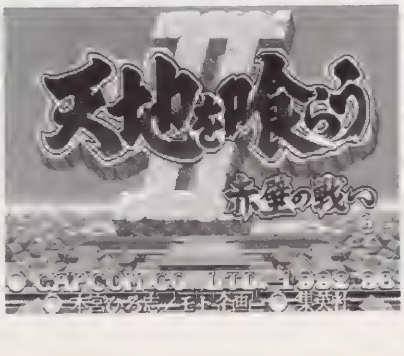
●ミニネタ集
：「朝まで生でろ」を２Ｐ側で始めると、いつもと背景が変わる。また、「朝まで生でろ」モードでゲーム中L1を押すと、押している間だけ落下スピードが遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで～」か「摩天楼は～」モードを選ぶと、音声がカットされる。
●サウンドテスト
：タイトル画面でL1×８、✚上×８、L2×４と入力。



◀サウンドテスト画面。なかなか凝った作りだ。横の女性もいい感じ。

■天地を喰らうⅡ

●スペシャルモード
：タイトル画面でR1、Ⓐ、L1、▢、Ⓧ、◎、R1。このモードでは、ジャンプ中✚下＋攻撃でたたきつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚上下左右＋攻撃で連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚下上下上＋攻撃で特殊な必殺技が出せようになる。



◀タイトル画面の炎が青になれば成功。白黒ではわかりにくいけど。

■闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき１コンで⬇⬊➡＋▢と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。
●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く➡⬇⬊＋▢と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。
●演歌を聞く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。
●簡単秘伝必殺技２
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で⬊＋Ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中Ⓢを押しながらL1＋L2＋R1＋R2。
●カメラアングル操作
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて◎＋Ⓐ＋▢＋Ⓧを押しながらⓈを押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンのⓈを押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。
●体験版キャラで遊ぶ
：まず普通の『闘神伝』を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアから発売の『闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK』に付属の体験版CDに入れ換える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の闘神伝に入れ換える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるように。

◀隠しキャラのショウは、とにかくメチャクチャな強さを誇っている。あんまり対戦で使っていると友達なくしちゃうくらい強いのだ。対戦で使うのは、ほどほどにしよう！

▶カメラアングルの操作で、好きなキャラの姿をいろんな角度で見よう。どんなアングルでも想いのままに捕らえることができるぞ。

■闘神伝2

●ボスキャラを使う
：タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでL1、L2、Ⓐ、R1、R2、▢と入力。音が鳴ってカーソルの色が青く変われば成功。これで、キャラ選択画面の「？」にボス２人が登場する。
●隠しキャラを使う
：まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、２コンで▢、R2、R1、Ⓐ、L2、L1と入力する。音がなってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「？」の部分に、隠しキャラの２人が登場する。
●「？」で自由に選択
：キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせ、Ⓢを押す。すると「？」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に１コンでR1、R2、◎、L1、L2、◎と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中ＬＲボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。
●カメラ操作
：オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで、ボタン配置を「カメラ操作」にすると、試合中にＬＲボタンでカメラの操作が行える。
●コマ送り
：ポーズ中、１コンの◯＋Ⓧ＋◎＋◎を同時に押しながらⓢ。ポーズの表示が消えたら２コンのⓢ。
●マウスで操作
：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。

◀前作同様、今回もちゃんとカメラアングル変更のワザがあるぞ。

■DOOM
●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけて◎、◎、L2、R2、L2、R2、R1、◎で全体マップ表示。同じくゲーム中ポーズをかけて◎、◎、L2、R2、L2、R2、R1、◯でアイテムと敵の位置表示。

▶迷いやすいゲームなので、マップを表示できるのは初心者にとってはかなり助かる。何も考えずにバリバリ進んでいくのもいいけど、ときにはじっくり歩き回ってもいいのでは？

■闘牌伝アカギ
●ムービーモード
：タイトル画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上を押しながらⓈを押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

■トータルエクリプスターボ
●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで◎、◎、◯、◎、◎、◎、L1、L1＋R1、ⓢ、ⓢの順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は◎、◎、L1、L1、L1、◎、◎と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。
●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、ⓢを押したまま◎、L1、◎の順に入力。その後ⓢを離して◎、L1、◎、◎、L1、◎と押すと、ステージセレクトが可能になる。

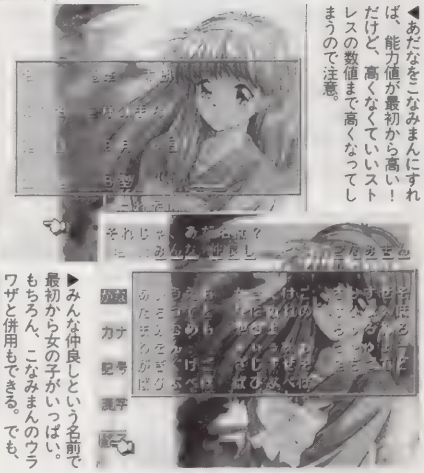
◀このドクロのマークが出ればコマンド入力の第一段階は終了。

■土器王紀
●ムービーテスト
：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれ合っているおまけムービーも見ることができる。

■ドラゴンボールZ
●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚、◎、下、Ⓧ、左、L1、右、R1と入力。成功すると全27人から選択可能。また、このコマンドをいれておくと、オープニングムービーも変更される。

◀コマンドを入力して27人総登場させよう。選びがいがあるぞ。

■ときめきメモリアル
●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を４倍し、誕生日の数値を足した数を11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。０＝文芸部、１＝電脳部、２＝野球部、３＝水泳部、４＝演劇部、５＝美術部、６＝サッカー部、７＝バスケットボール部、８＝科学部、９＝吹奏楽部、10＝テニス部。
●情報誌に情報が追加
：情報誌を開いているときに✚上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく押さないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。
●Ｑ＆Ａコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Ｑ＆Ａコーナー」に入れる。
●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を◯、Ⓧ、◎で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。
●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの『ツインビータイムアタック』で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と押すと、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。
●カラオケの曲を選べる
：１人の女のコと３回目にカラオケ屋に行き（３回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と入力する。すると、３曲の中から歌いたい曲を選べる。
●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に２コンでⓍと入力する。すると、デートの記録を見れるアルバムモードに入れる。
●戦闘で…
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、下、下、左、右、左、右、◎、Ⓧと押すとＨＰが１になってしまう。さらに、この状態で✚上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、◎と押すと、ＨＰが5730になる。
●スピードアップ
：ゲーム中、２コンのⓈを押す。すると、ゲームスピードがわずかながら上がる。
●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが…」までしか言わないが、あらかじめ２Ｐ側にマウスを差しておくと、「…好きです」と続けてくれる。
●能力値573
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値576のワザとの併用も可能。
●隠しゲーム
：①『ツインビータイムアタック』／２年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②『スターダストシンフォニー』／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。
●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、ⓢを押しながらＬ、Ｒの４つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだながゲーム開発スタッフと同じ物になる。
●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。すると、マスコットの紐の長さを調節できる。
●ラジオを聞く
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオ番組を聞くことができる。
●すぐに電話が繋がる
：休日コマンド画面で誰かに電話をかけたとき、電話のコール音が鳴っている間にⓍを押す。すると、ボタンを押した時点ですぐに相手が出てくれる。


◀あだなをこなみまんにすれば、能力値が最初から高い！だけど、高くなくていいストレスの数値まで高くなってしまうので注意。
▶みんな仲良しという名前で最初から女の子がいっぱい。もちろん、こなみまんのウラワザと併用もできる。でも、爆弾処理が大変だぞ。

■ときめきメモリアル プライベートコレクション
●メッセージ
：「PRESS START BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを押す。すると、それぞれのキャラのオープニングメッセージが聞ける。
藤崎詩織　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ１＋✚上同時押し。
如月未緒　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ１＋✚左同時押し。
紐緒結奈　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ１＋✚下同時押し。
片桐彩子　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ１＋✚右同時押し。
古式ゆかりのメッセージを聞きたい場合／Ｌ２＋✚左同時押し。
清川望　　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ２＋✚下同時押し。
鏡魅羅　　のメッセージを聞きたい場合／Ｌ２＋✚右同時押し。
朝日奈夕子のメッセージを聞きたい場合／Ｒ１＋✚上同時押し。
美樹原愛　のメッセージを聞きたい場合／Ｒ１＋✚左同時押し。
早乙女優美のメッセージを聞きたい場合／Ｒ１＋✚下同時押し。
館林見晴　のメッセージを聞きたい場合／Ｒ１＋✚右同時押し。
伊集院レイのメッセージを聞きたい場合／Ｒ２＋✚上同時押し。
●カルトクイズで…
：「ときめきカルトクイズ」で、１問も間違えずにオールクリアする（１人クリアするたびにセーブしていくと楽）。すると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、さらに「ＣＧギャラリーモード」に未発表のＣＧが追加される。
●おまけグラフィックで…
：「ときめきカルトクイズ」で取りあえずプライベートビーチまでいく。ここで女の子の最初のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせてボタン連打。すると、何か一言しゃべってくれる。その後再びしつこく連打していると、別のセリフをしゃべるってくれる場合もある。
●タイトルで…
：電源を入れ、タイトル画面が出た後しばらく放っておく。すると、３回目のときのタイトルでの「プライベートコレクション」というみんなの声が、古式さんだけ遅れる。
●メニュー画面で…
：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編を遊んだことのある人なら分かるハズ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。

◀メッセージを聞くウラワザは、この画面で入力するのだ。

■ナイトストライカー

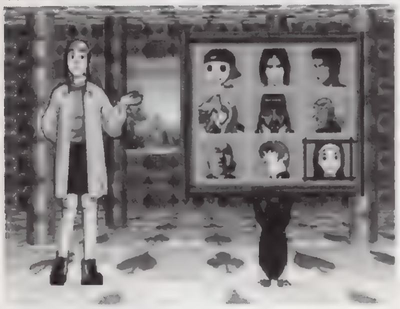
●3大コマンド
：タイトル画面で✚上、左、左、下、下、右。この後、△、□、×のどれか1つ+㋜で、押したボタンにより次の効果が得られる。△+㋜の場合／背景が2倍の速度でスクロール。□+㋜の場合／面セレクトが可能になる。×+㋜の場合／スコアアタックモードに入れる。

■NIGHT HEAD

●デバッグモード
：タイトル画面で✚下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後普通にゲームを始め、ゲーム中㋜を押せばデバッグメニューが表示される。
●タイトル画面変更
："写真館"でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

■忍空

●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置合わせてL1+L2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせR1+R2を押しながら決定すると、ヒロユキが見れる。



◀キャラが追加といっても、そのキャラを使える訳ではないので注意。

■熱血親子

●隠し技
：日々野乱童／敵をつかんだ状態で2段ジャンプ。日々野里緒／キャラが右向きのとき素早く✚右、下、右+ジャンプ。美濃輪寛太郎／R1を押しながら✚キー後ろ方向に素早く2回。

■パーフェクトゴルフ

●時間設定
：時刻設定で時間を12:34:56に合わせて、□を押しながら×を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。
●色変更
：ゲームモードでBGMをオフにして、ティーの設定のときに×を押しながらL1からR2までの4つのうち、どれか1つを押す。
●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう。

■ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。

●簡単クリア
：タイトル画面で△+□+×を押しながら「NEW GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝+㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝+㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

■バイオハザード

●エンディング
：エンディングで特定の条件を満たしていると、次から以下のような効果が。エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードすること。①着替え／無事3人で脱出する。するとクローゼットの鍵が手に入るので、普通は「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばOK。②最初からロケットランチャー（以下RR）装備／3時間以内にクリアする。
●残虐エンディング
：RRを持った状態で再度クリア（バッドエンドではダメ）。

■ハイパーファイナルマッチテニス

●隠しキャラ
：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1+R2+△+□同時押し。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、□、R2、L2、□、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

▶ちょっと見にくいけど、よく見るとキャラの格好がいつもと違っているのだ。これはいったい誰なのか？ 変な格好だけど実力はあるぞ。

■HYPERフォーメーションサッカー

●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1+R1+✚右+□を同時に押しながら△か×を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM CONDITIONS」を選び、✚右、上、左、下、□と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているとき、L2+R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

■パズルボブル2

●裏面モード
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。
●2人対戦で敵キャラを使う
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。
●1人モードで敵を使う
：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1+L2+R1+R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。
●クレジットアップ
：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、突然カウントダウンが始まるので、この間に何でもいいからボタンを連打。カウントが0になるまでに押したボタンの数だけ、クレジットの数が増加していく。ただし、クレジットの最大数は30まで。これを越えてボタンを押してしまうと、クレジットは1に戻ってしまうので注意。

■パチ夫くん

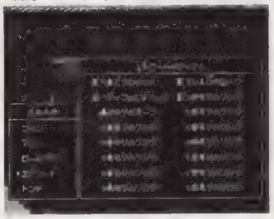
●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㋜と入力する。これで、所持金最大でスタンプ以外のすべてのアイテムを持った状態でスタートすることができる。また、この状態なら台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアしたことになる。さらに、お店の選択中にR1で、そのお店の強制クリア。

■PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、×、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。
●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、×、△、✚右、右、左と入力。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1+L2を押しながら□、□、△、×、□、✚右、右、×と入力。するといきなりエンディングを見ることができる。
●怪獣で遊ぶ
：まずは1度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1+L2を押しながら□、□、□、✚下、△、下、上と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるように。
●3Dモード
：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、×、×、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中L1を押す。

■ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら1つしか手に入らないリング類の増殖も可能。
●墓地で守りのリング
：まずはマリオンの城までゲームを進める。そして城下町の墓地を調べると、守りのリングを入手できる。



◀リングを売って、また買って。これでリングが大量増殖。ついでにお金もガンガン溜まっていくという一挙両得なウラワザだ。リングを入手したら是非試してみよう。かなり楽になるぞ。

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面で何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。
●パラメータを変える
：パーティ決定の画面で、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。
●サウンドテスト
：まずは一度クリアしてエンディングを見る。そして最後に「FIN」と表示されたら、△を押す。これで、サウンドテストが可能になる。

▶情報屋のじじいは、じじいだけどかなり強い。戦うときは十分気をつけて。ちなみにじじいと戦って勝つと、何らかのパラメータがアップするのだ。挑戦してみる価値はあるぞ。

■Vテニス

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mrトンキンというかなり強力な隠しキャラを使って遊べるようになる。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1+R2+✚上+□を押しながら決定すると、Msトンキンという女性の隠しキャラを使って遊べる。
●使用禁止の名前
：エディットキャラを作成するとき、名前にHな言葉を入力すると、名前が消えてしまう。

■プライムゴールEX

●旗を速く動かす
：チーム選択画面で、適当なチームにカーソルを合わせ、L2を押す。すると、L2を押している間だけ、いつもよりも速く旗がなびくようになる。ただし、風力が強くなるからといっても、特に試合には影響しない。

●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを立ちあげる。そしてタイトル画面になったら、2コンの◎を押しながら、✚上を9回、左を2回、下を9回と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。

■ブルーシカゴブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを自由に選んで鑑賞することができる。最初から終わりまでを連続で見ることも可能。

■ホーンドアウル

●クリアのおまけ
：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもOK）。その後オプション画面に入ると、ポリゴンテスト、ミッションセレクト、オーディオテストの3つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始できる。

■ボクサーズロード

●ショートカット
：カレンダー画面のとき△で「スパーリング」、□で「休息日」、Ⓧでとり消しが行える。また、L（またはR）で、1カ月単位の移動が可能。

●試合中の隠し機能
：試合中にいつでもいいので㋝を押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

■ポリスノーツ

●UFO出現
：射撃トレーナーのコンバットモードで、順番に出てくるターゲットに10発命中させ、次に出てくる2つの動かない的のどちらかに4発撃ち込む。すると画面にUFOが飛んでくる。

●装填数が増える
：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ2つの板に100発撃ち込む。すると装填数が20発に増える

▶出ました、UFO。これを出現させて打ち落とすと、射撃を終えたあとのメッセージまで変わるんだ。なかなか芸が細かいので、息抜き程度にちょっと挑戦してみてはどうかな？

■負けるな！魔剣道2

●魔剣道1号を使う
：タイトル画面でR1、L1、◯、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道1号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。

●マケンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◯、Ⓧの順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。

●マネンポーを使う
：タイトル画面でR1、L1、◯、□の順にコマンド入力すると、マネンポーを使って遊ぶことができる。マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で闘うことに。

●簡単魔奥義
：魔奥義を出せる状況で、R1+R2を同時に押す。

◀前作の主人公、剣野舞ちゃん登場。武器を持っているのでリーチが長く、とても使いやすいのだ。ちなみに声を当てているのは、前作と同じく三石琴乃さんなのだ。

■メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ

●シーンセレクト
：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、Ⓧ、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

■メタルジャケット

●小説を読む
：タイトル画面でL1+R2+△+㋜を同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り換え、Ⓧでキャンセル。物語は全4話で構成され、内容はシビア。最後にはスタッフからのメッセージも読める。

●色を変える
：ゲームを立ち上げたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左+◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力すること。

■メルティランサー

●ギャラリーモード
：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出る。ここでセーブすると、オプションにグラフィックが見れるギャラリーモードが追加される。

■燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER

●球場の回転を止める
：球場の選択画面になったら、2P側の㋝を押す。すると、回転している球場を止めることができる。

■モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

■雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：『雷電』、または『雷電II』の、どちらでもいいので、ゲーム中L1+L2+R1+R2を同時に押す。

●デモの文字を消す
：『雷電』と、『雷電II』のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、1コンのⓍを押す。

■リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

●マイカー増殖
：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。

●エキストラコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●隠しカーを使う
：上述のEXTRAコースを出すと、『RR』の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。『RRR』の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。

●旗を動かす
：『RR』で、タイトル画面でL1+R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。『RRR』の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。

●フラッグ半透明
：『RR』のタイトル画面でL1+R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。『RRR』の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。

●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。

●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイすることができる。『RRR』の場合は一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ換えておくこと。

●コースを動かす
：『RRR』で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。

●プリティレーサー
：『RRR』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、1発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。

●バックミラー
：『RRR』で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。

●サーチレーザー
：『RRR』のロード中に遊べる『ギャラガ88』で、ゲーム中にL1+R1+△+㋝+✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことも。

＊文中、特に明記のない場合は、『RR（リッジレーサー）』、『RRR（リッジレーサーレボリューション）』のどちらでも使用可能です。

■リバーシオン

●クイックリセット
：ゲーム中いつでもいいので、㋝を押しながら㋜を押す。すると、タイトル画面に戻ることができる。

■RAY MAN

●ミニゲーム画面表示
：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら◯、◯、✚左、◯、◯と入力する。その後ポーズを解除すると、画面の上に小さいゲーム画面が表示される。

■ロードランナーレジェンドリターンズ

●ボーナスステージ
：まずはコンストラクションモードに入り、ステージの名前を「SPECIAL！」と登録。その後1度タイトル画面に戻り、カーソルを「1P PLAY」に合わせてL2を押しながら㋜。

■ROBO PIT

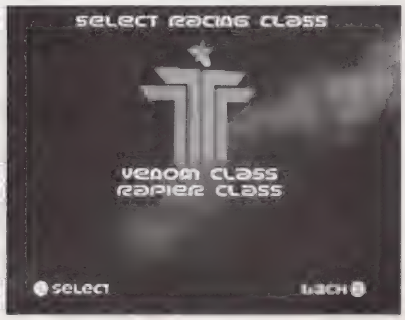
●特殊な名前
：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾3ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。7F8＝敵へのダメージが大きくなる。29B＝敵へのダメージが小さくなる。DH5＝全熟練度が100%になる。5CY＝すべての腕パーツが最初から揃っている。

●ステージセレクト
：メニュー画面でL1+L2+R1+R2+㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればOK。

■ワイプアウト

●隠しコース
：プレイヤー選択画面で、「ONE PLAYER」にカーソルを合わせてL1+R1+✚右+□+◎+㋜を押しながらⓍ。

●隠しクラス
：クラス選択画面でL2+R2+✚左+㋝+㋜を押しながらⓍ。

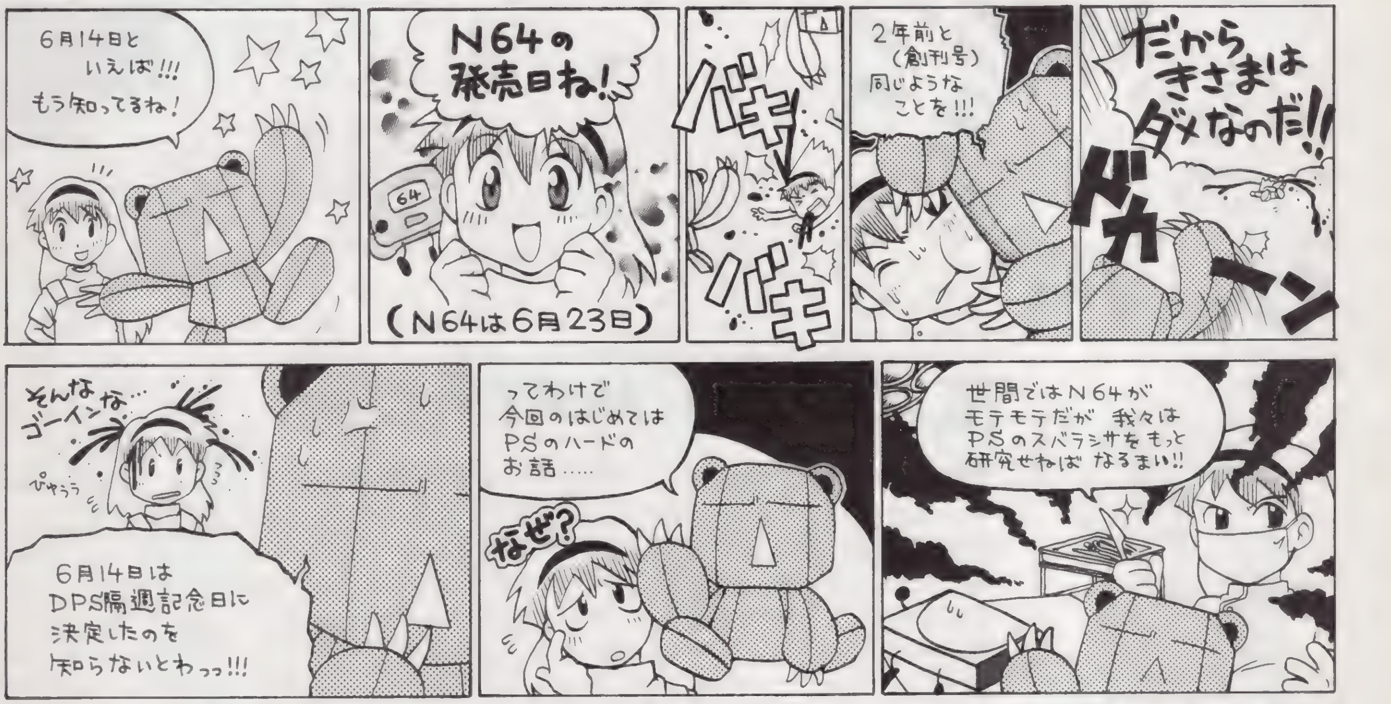


▶このゲームを極めたって人は、是非挑戦してみて欲しい！

PSはじめて物語3

PSも「おぎゃー」と産声をあげてから早1年と6カ月。PSのソフトもいろいろと誕生しましたが、ここらでPSのハードの性能についてもじっくりと考えてみようじゃありませんか。それがきっとPSの発展につながるハズだから。

まんが
岩瀬さとみ



かなりムズかしいPSのハード話

わからない人はちとガックリ

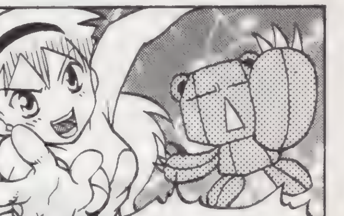
その1

PSが誕生して早2年近く経つ。発売当初は、コストパフォーマンス抜群のスペックに身震いを覚え、「こんなすごいゲーム機がこの値段(発売当初は39,800円)で自分のものになるなんて夢のよう」と、興奮したものだ。少なくとも、ハードに興味がある人種は。

現実に「リッジレーサー」のような業務用ゲームが、たったウン万円のゲーム機でグイグイ動いてるのを見ちゃったら、ハードオンチな人でも「なんかすごいマシンかも」なんて思っちゃうインパクトがあったよね。

それから1年以上経って、PSの特性、CDを媒体としたソフト作りのコツみたいなものがわかってきて、1/60秒でポリゴンを動かすソフト(『鉄拳』など)の登場や、CDのアクセスと短縮化させる工夫など、ソフトは明らかに進歩している。……というより「PSというハードの能力を使いこなせてきた」と言った方がいいだろうか。とくに、CD-ROM最大の欠点であるアクセスの遅さは改善されつつあり、流用できるポリゴンのデータはメモリに残しておき、テクスチャなどの新規データだけ読み込むことで、データの量を小さくしてアクセスタイムを速くする工夫をしているソフトがちらほら出てきた。

でも、どうなんでしょうか。CDみたいに、CLVフォーマットでマークエッジを記録している媒体は、シークの際にサーボの回転速度制御をしなきゃいけないぶん、どうしてもアクセス(というか、正確にはシークタイム)が遅いという呪縛からは逃れられない。これは、4倍速だろうが8倍速だろうがだ。そろそろ、コンピュータ専用規格のCAVフォーマットを採用した光ディスクを開発してもいいと思うんだけど……。いかがなもんでしょうかねぇ。ソニーさん。



▲店頭で「リッジレーサー」の画面を見てPSを買った人も多いハズ。

かなりムズかしいPSのハード話

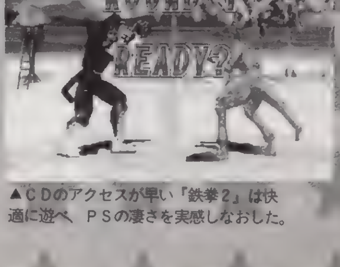
わからない人はちとガックリ

その2

一方で、年月が経つことで発売当初は予期もしなかった問題が見えてきた。ひとつめはCD－ROMドライブが熱に弱いこと、ふたつめはメモリカードの遅さと、データ保持の信頼性が意外と低い点だ。また、メモリ容量の少なさも気にかかる。

まずCD－ROMドライブだけど、ＰＳは見てのとおりコンパクトだから、それ故に放熱が難しいという問題を抱えている。放熱のためのファンは付いていないから、自然通気で熱を逃がしているんだけど、とくに発熱が激しいスイッチング電源のレギュレータ部分で放熱が上手くいかず、本体内部に徐々に熱がたまってCD－ROMドライブの熱暴走を誘発しやすいみたいだ。まぁ、断言はできませんが。しかし、熱問題を解決するためには、放熱対策を図ったニュージャンーの本体を出すとか、ドライブ自体の耐熱性を向上してもらうしかないでしょう。この問題だけは、メモリ媒体を読み込む大事な部分だけに、新しいＰＳを出すとしたら真っ先に解決してほしいコトです。

次にメモリカード。ＰＳが使用しているメモリはフラッシュＥＥＰＲＯＭという種類のもので、10年以上のデータ保持能力と、信頼性の高さがウリのメモリだ。ところが最近、〝メモリカードのデータが消える〟という話をよく聞くから不思議。理論的には、強力な電磁波や静電気を浴びせたり、強いショックを与えない限りデータは破壊されないハズなのに…はて？ もしかして、メモリカード内のコントローラに欠陥でもあるのだろうか。こればかりは、はっきりした原因がわからない。だって、データが飛ばないメモリカードだって多く存在するんですから。それよりも、実用的な問題として、メモリカードのアクセス(次の頁につづく)



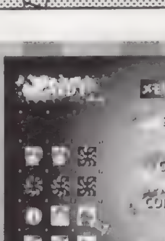
▲ＣＤのアクセスが早い『鉄拳２』は快適に遊べ、ＰＳの凄さを実感しなおした。

かなり ムズかしい PSの ハード話

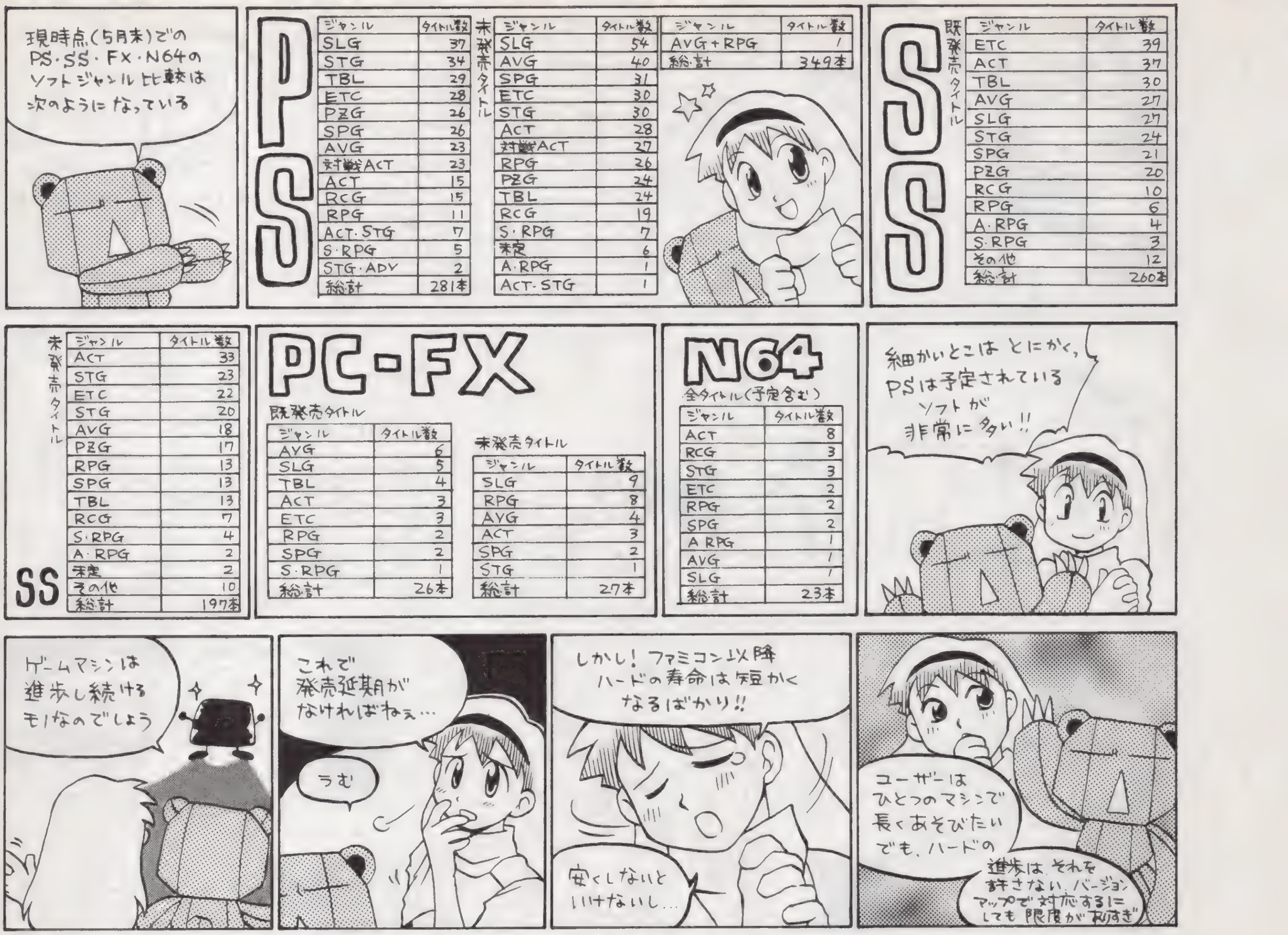
わからない人はちとガックリ

その3

時間が長いのはけっこうイタタなことだ。これは、PS本体とメモリカード間のアクセスにパッドと共有のシリアルポートを使っているためで、間違ってもPSのメモリが遅いのではなく、本体とカード間のデータ転送が遅いだけなのだ。だから、あのメモリカードスロットを使っている限り、どんなメモリを使おうが遅いのは解決しない。やはり、アクセスの速さ、メモリ容量の拡大化、という面を有利にするため、背面の拡張スロットにメモリカードアダプタを装着して、高速アクセス&メモリ容量増大をしやすくしてもバチは当たらないと思う。そうでもしないと、メモリ容量を増やしたらやたらとデータのアクセスに時間がかかるし、『FFⅦ』みたいなRPGが出たら、大量なメモリカードを常備して遊ばなきゃダメそうで怖い。ぜひ新規のメモリカード規格を作ってほしいもんです。で、ちょっと話題にのぼった『FFⅦ』ですが、PSのハードの特徴をふまえて巧みな作りをしているなぁと、つくづく感じてしまう。PSは、ポリゴンに強い。グーローを使っても実用に耐えうる、ただしテクスチャのパースペクティブや画素補間はサポートしていないため、ダイナミックな拡縮シーンで粗が目立つ。こういった特性をふまえて、フィールドは2Dっぽい構成ながら、鬼のようなテクスチャの描き込みで3Dっぽく見せてるし、バトルでは動きを重視してテクスチャを多用せずグーローを使って粗のない映像美を追求している。少なくとも現在の開発レベルではね。やはり、こういったソフトが登場すると、ソフトあってのハード、ハードあってのソフト、どちらが欠けてもクオリティの高いソフトは作れない。ゲーム業界は、そんな時代を迎えたのだと痛感させられる。



▲メモリカードの読み書きが遅いのは今後改善されるのだろうか……。



かなりムズかしいPSのハード話

わからない人はちとガックリ

その4

短いスパンで見れば、ソフトは「FFⅦ」がある。ではハードレベルでの戦略は？　サターンは現在のチップを集積し、部品コストを削減することでさらなる本体価格の値下げを狙う動きがある。一方のPSは、発売当初からかなり洗練されたハードウエア設計で、LSIがかなりシェイプアップされているため、新規にASICを作って部品コストを落とすことは難しい。ここで、まだPSを持っていないユーザーの購入意欲を煽るには、ハードが購入しやすい価格であること、性能が良いことは最低条件。たとえば、もし「FFⅦ」が出るといっても、PSが5万円もしたらたぶん売れないだろうし、5千円でもファミコン程度のマシンだったらガッカリしちゃう。あいにく、PSは24,800円と手ごろな価格だし、価格性能比も妥当な線だ。あとは、2万円台の価格で、主記憶とビデオRAMが2倍で4倍速CD－ROMドライブ搭載の〝PS2〟でも出てくれれば言うコトなしですね。メモリ増やしてドライブが4倍速程度のものなら、互換性も問題ないし価格も高くならないハズ。なにせ今は、世界的にRAMが供給過剰で価格がガタ落ちだから、不可能じゃないと思うのですが…。出してくれないかなぁ～。「FFⅦ」と同時期に売れば、けっこうイイ線いくはずだけど。もう、昨今のエレクトロニクス技術の進歩は激しすぎるし、ハードウエアの競争力を失ったところが脱落するといってイイほど、ゲーム機を取り巻く環境は厳しい。ゲーム機がひとつの〝コンピュータ〟である以上、ハードウエアの進歩に背を向けるなんて間違ってもできないし、それをやったら絶対負けだ。たぶん、統一規格のゲーム機でも出ない限り、これからのハードは短命かもしれませんね。喜ばしくないけど。

▲「FFⅦ」の登場でPSの話題はさらに熱くなり販売台数もグーンと伸びる？

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

今月から誌面のデザインもリニューアルされた電撃コラムス。ゲーム業界のいろいろなジャンルのエキスパート達が今月も本音でビシバシ語ってくれちゃうぞ。

めざせ日本一のゲームイラストレーター

ゲーム人生バカ一代

宮須弥プロフィール

ゲームライターよりもゲームをクリアしているイラストレーター。最近は「電脳戦機バーチャロン」に燃えている……忙しいハズなのに(笑)

★シミュレーションでGOGOGO～!!

えっとですね、前回はなんだかまとまりがなかったんで今回はシミュレーションゲーム（以下ＳＬＧ）にネタをしぼろうと思います。とはいえ私のＳＬＧ歴は浅くって、友人に「このゲーム面白いよ」って勧められなかったら今だに見向きもしなかっただろうなぁ。〝しみゅれーしょん〟っていう響きがね、なんか近寄りがたいイメージがあって…あとＳＬＧっていうと六角形のヘックスが敷き詰められた上で戦車や兵隊がうじゃうじゃ～みたいな画面が頭に浮かんで。しかも、たいていのものは説明書が ブ厚いし。私のよーな「メンドーくさいのはイヤァ～ン♡」な女の子(笑)には縁がない世界だな、と思ってたワケなんだ、コレが。それがまあ「ファイアーエムブレム」をやったら目からウロコがポロポロ落ちて、「ＳＬＧってこんなに面白かったのか！」と感動の嵐（ＳＬＧとはいえＲＰＧに近いジャンルでしたが)。それからはけっこうＳＬＧやっています。「プリンセスメーカー」のような育成ＳＬＧとか『シヴィライゼーション』という文明育成ＳＬＧとか、あと忘れちゃいけない「伝説のオウガバトル」「タクティクスオウガ』。メガテンのＳＬＧ「魔神転生Ⅱ」も秀作だったのでオススメです。へたするとふつうのＲＰＧよりも遊んでいるかもなぁ。うん、でもゲームのジャンルに対する偏見はなくした方がいいですね。やったことないから、難しそうだからと警戒するんじゃなくて、やってみたら意外と面白いゲームだったりするから。ゲームを買うときにたまには冒険してみようぜってコトで。(とかいって、買ってみたもののいまだに箱から出していないゲームもあるけどね)。

イラスト／宮須弥

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

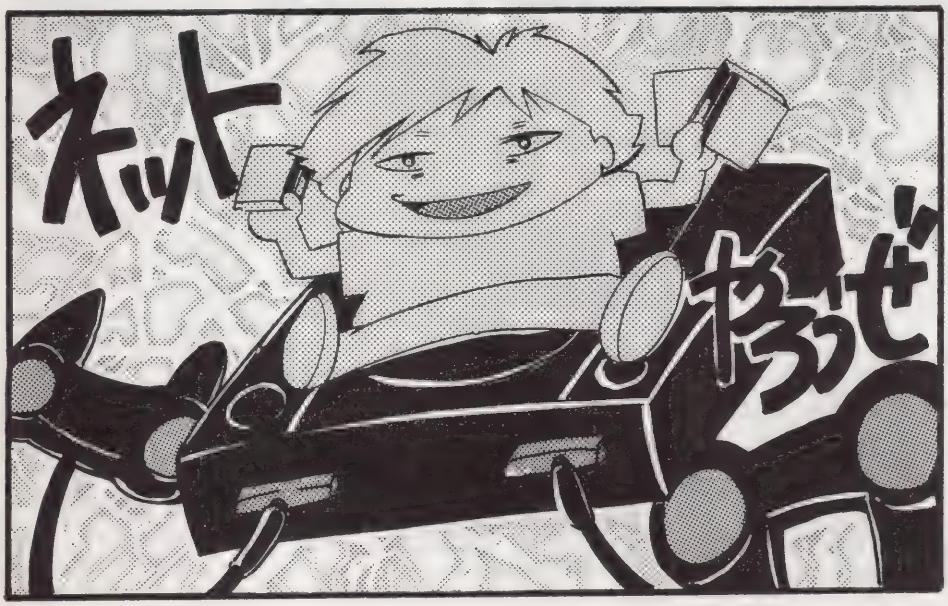
岩崎啓真 近況

電撃ＰＳの隔週化によって、なんとコラムも隔週になることになってしまいました。きつくて死んでしまう。果たして続くのだろうか？

★ネットやろうぜ！

２号前で、ＰＳとインターネットが繋がれるかも知れない…という話をしたけれど、そのインターネットがまだ特殊な形ではあるけれど、一気にＰＳの世界に近づいてきた。それが実験プロジェクト「ネットやろうぜ」だ。今まで、ＰＳの世界は一部の特殊な「ゲームを作るためのソフト」を除けば、メーカーが提供したソフトを遊ぶだけの、いわば「メーカーお仕着せゲームプレイ専用マシン」だった。けれどこの「ネットやろうぜ」に参加することで、その状況は変わる。インターネットを通して、自分がＰＳのゲームを作ったり、メーカーではなく他のユーザーの作ったソフトをプレイしたりすることができるようになったのだ。いわば閉鎖的な世界から、一歩ユーザーに解放された世界に近づくわけだ。ではどんな風にして「ネットをやる」のか？　まずパソコンをインターネットに接続する。そしてインターネット上の所定の場所から開発ソフトや、人の作ったゲームをダウンロードする。それをパソコンから特殊なＰＳにさらにダウンロードして、動かしたり遊んだりすることができる……面倒に聞こえるけれど、一旦インターネットに接続してしまえば、あとはゲーム感覚で画面のあちこちをクリックするだけで、ダウンロードなどの処理はできるはずなので、そう難しくはない。だが、ゼロからスタートしてそこに至るまでには、金銭的な面だけでもずいぶんな投資が必要。まず、インターネットに接続できるパソコン（ＤＯＳ／Ｖ機が必要。ゲームの開発をするパソコンも兼ねるので、ストレスなく実用的な速度で動かすためには30万円ぐらいのハードは必要)、さらに特殊なＰＳ本体、本体とパソコンを接続するケーブルに加え、本体に差し込む拡張ボードが必要。仮に、開発に使える能力を備えたインターネットに接続できるパソコンを持っていても、その特殊なＰＳとパソコン接続ケーブルと拡張ボードは12万円する。(しかもインターネットを通じてか、ＦＡＸを通じてソニーと契約してやっと手に入る）ちなみに余談だが、この特殊なＰＳはブラックプレイステーションと呼ばれ、すべてのアクセサリが真っ黒で実にかっこいい(まだ写真しか見てないけど)。そのうえ、ブラックプレイステーションは海外のソフトを自由に動かすこともできるというオマケつき。個人的にはこれだけでもずいぶんおいしい話だと思ってしまう。余談はともかくとして、「ネットやろうぜ」に参加するには、お金だけではすまない。当然の事ながらインターネットに接続できる程度にはパソコンが使えないと話にならないワケだし、ゲームを作るためのソフトも最初は「開発者用」の改訂版なので、プログラムがかなりのレベルで組めないと話にならない。ありていに言ってしまえば、パソコンをプログラムするレベルで自由に使えないとソフトを作れるような物ではなく、一般のゲームユーザーにはまだまだ敷居が高い代物であるのは間違いない（実験プロジェクトなんだし、「ユーザーの中からクリエイターを探し出す試み」でもあるんだから、難しいのも仕方ないと思うけれどね)。また「ゲームマシンでソフトをユーザーが作れるようにする試み」という観点から見れば、ＰＣ－ＦＸのＦＸＧＡ(知らない人のために説明しておくと、ＰＣ98にＦＸボードと呼ばれる拡張ボードを差し込むことで、ＦＸのソフトを遊んだり作ったりできるようになるというもの）の方がパソコンメーカーが周辺機器として作っているだけに、見方によってはより強力にできている。でも、この「ネットやろうぜ」には、ＰＣ－ＦＸなどとは違う大きな将来性がある。それはインターネットを通して「世界中のＰＳのソフトを作っているユーザー同志を繋いでくれる」ということだ。今までの「ゲームマシンでソフトを作る試み」は、ほとんどがパソコン通信の小さな領域（会議室とかＳＩＧとかフォーラムとかそう言った名前で呼ばれることが多い。パソコン通信のセンターに小さな部屋が用意されていて、そこが集会所になっているようなものだと思えばいい）で援助されるか、個人がせいぜい周囲の友達と一緒に作るか、もしくは１人でコツコツ作るぐらいしか手段がなかった。ところがインターネットの世界では「ホームページ」という手段を使うことによって、簡単に他のユーザーに情報を発信することができるし、データのやりとりも、パソコン通信と比較すれば遙かに簡単にできる。つまり、世界中のインターネットユーザーと一緒にＰＳのソフトを作っていくことができるし、もっと将来、普通のＰＳもインターネットに接続できるようになったとき、世界中のＰＳのユーザーが「自分の作ったゲーム」をプレイしてくれるチャンスまであるのだ。それに、そんな将来の話をしなくても、ゲームを作りたいと思っている人にとって、今一番売れているハードの一つの上で、実際にゲームを作って、人に評価してもらえるチャンスなんてそうそうないのだから、「ネットをやる」価値は十分にあるのではなかろうか？　それになんと言おうと、面白そうじゃないか。ぜひみんなも「ネットやろうぜ」！

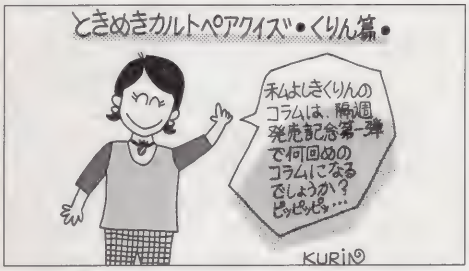
ちなみに僕は発表のあったその日に参加した。こんな面白そうなコトをほっておく手はないからね。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール
『ときめきメモリアル』優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンスの持ち主なので、「RRR」のようなRCGならおまかせ？

今まで通りの〝へんちくりん〟

この電撃ＰＳもいよいよこの号から隔週発売になり、その記念すべき第一弾のコラムです。今までは、月一回だったでしょ。時の経つのは早いとは言うものの、やっぱり一カ月の間に季節も変わったりするものね。これからはちょいと忙しい二週に一度の原稿だからソフトは新旧問わず、ゲームレポートはもちろんのこと仕事の話や私の周りの面白い事、感動した事など色々とコラムしちゃいたいと思います。そぉか～、何だかそう考えると〝今まで通りでＯＫ！〟なぁんですね。また、このコラムを読んでくれている方から激励のお手紙を頂くことがあります。中には、私が紹介したゲームやってみようかなぁとか私が〝車好き〟であることを知っている方もいて、車に関する質問もいただいたりして……。本当に嬉しく思っています！　Thank You!!

そして、ちょうどこの号が発売されている頃、私はレギュラーでやっているラジオＣＭの収録で四国・山陰・山陽へロケに行っていることでしょう。今からとっても楽しみです。そのラジオＣＭは、各県のＦＭ局などで6月下旬ごろからＯＮ ＡＩＲされる予定です。このロケの話は、また今度詳しくコラム致しますので乞うご期待!!

さて、今回のレポートは先月号では書き足りなかった「Ｊｕｍｐｉｎｇ Ｆｌａｓｈ！ ２」(以下ＪＦ２) の第二弾と４月に発売した『ときめきメモリアル～プライベートコレクション～』。まずは「ＪＦ２」から。このゲーム一番の高層のステージといえばワールド－３のバベルの塔。バベルの塔は、見上げても空の彼方で見えないし、お得意の３段ジャンプどころじゃとてもじゃないけど全然届かないはず。そこで挑戦して見たくなるのが、〝6段ジャンプ！〟これを可能にしてしまったんだから『ＪＦ２』はスゴイよね！　それからワールド－６の宇宙を舞台にしたステージは、足場がとっても狭くて、手に汗握るって感じでハラハラドキドキしながらジャンプしてました。

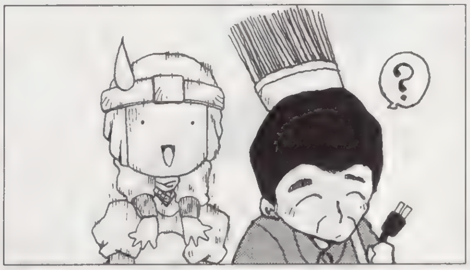
次に『ときメモ』。このゲームの音声は、昨年末に収録したものです。まずはメインメニューの中から「ときめきカルトペアクイズ」の早乙女優美ちゃんをチョイス。あ～そういえばこういうセリフ言ったぞぉって思い出しながらプレイしちゃいました。『ときメモ』の通じゃないと答えられない問題もあったりして……。とにかくそれぞれのキャラクターがシャベリまくって、通常の『ときメモ』とはちょっと違う楽しみがあるんじゃないかなぁ。是非これもあなたの『ときメモ』コレクションのひとつに加えてみてはいかがです？

開発者VS掃除のオジちゃん

むぅ、眠い。外はうっすらと明るくなってきて、もう間もなく朝日が昇ろうかという時間になってきました。こんな時間でもゲームの開発室には、仕事の合間にコラムを書いている僕の他に、眠い目をこすりながら黙々と仕事を続けるプログラマーさんと、大音量のヘッドホンをつけて睡魔を追い払おうとするグラフィッカーさんが、おそらく今頃は、温かい布団のなかでぐっすりと眠っているであろう、ディレクターさんのたてたスケジュールに間に合わせるべく、ドリンク剤を飲んでカンカンになりながら作業を続けています。

さて、そろそろ始発電車が走ろうかというところですが、このぐらいになると、いったん帰って風呂に入って出てくるか、電車に乗っている時間を惜しんでこのまま会社で寝るかという、選択をせまられます。頭がボケてきたとはいえ、ここをしっかり見極めないと、貴重な時間がだいなしになってしまいます。家までもたずに電車のなかで寝てしまって、目が覚めたら聞いたこともない駅だったり（しかもその睡眠では、疲れは全然とれてない)、無事に家についたはいいけど、会社に戻る電車が朝のラッシュで超満員だったりしたときにゃぁ、その日は一日中気分がブルーです。

あと、早朝仕事をしていると、開発室にビル清掃のおじさんおばさんという珍客が来たりします。向こうも掃除のプロ。さすがに慣れたもので、こちらがアニメのポスターをバシバシはった机の下で、マグロのように寝ていようが、眉ひとつ動かさずに掃除をしていきます。さすがにこちらも、「彼らの仕事の時間」に割り込んで作業を進めているので、なるべく協力する方向でいるのですが、たまに不幸な事故が発生して、重要なデータをあつかうコンピュータのコンセントを、ほうきの先でバシッとひっこぬいたり……。大きなアダプターを、タコ脚にたくさん差して使用したりしているので、掃除のオジちゃんに「はずれて当然だね」と軽くあしらわれても文句は言えず、やり場のない怒りとハイな頭で、ただ笑うだけ……。これでクビになったら掃除のおにいさんになって、どこかの開発に行ってコンセントをひっこぬく。んで、カンカンに怒る開発者（グラフィッカーさんがいい）に、「いやぁすいません。じゃ、ボクが修正しますよ。データは何バンクで、パレットは何色ですか？」とか言いながら、おもむろにマウスを持って、その人よりウマいグラフィックをしあげる…。あ、もちろんフィクションです部長。



林田篤プロフィール
最近、容姿思考共にますます危険度大幅アップなドット絵描き。仕事につまった徹夜明けの朝には、くだらないイタズラが思いつくらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

㈱ヤマギワ、マルチメディア情報事業部情報メディア・サポート担当専門係長さん。業界のことなら何でも知ってる超～事情通のお方。

あこがれのゲーム業界!?　～レビュー編～

以前このコーナーで、インターネットの楽しみ方についてご紹介しましたが、昨今のインターネットブームの過熱ぶりといったら驚くばかりです。ビジネス雑誌あたりでは「インターネットを使えないサラリーマンは出世できない」といわんがばかりの特集のオンパレード。情報誌や音楽雑誌、果ては主婦向けの婦人雑誌にまで特集が組まれていたりします。まあ、私のように昔からパソコン通信も趣味としてきた者にとっては、こうしていきなり大騒ぎになるとかえって醒めた目で見てしまいます。

だいたい「情報ネットワークの活用」という事自体が、「何の為に」というはっきりした目的があってこそ有用なのですから、「何ができるかわからないけど、とにかくインターネット」というのは本末転倒でしょう。また、最近「インターネットをしたいので、パソコンを始めたい」という相談を受ける事も多くなりました。こうなると「自転車に乗ったこともないけれど、オートバイに乗りたい」というのに近い位危ない話です。でもまあ通信環境に関しては、最近のシステムは相当ユーザーフレンドリー（使う人に親切）になってきているので、しっかりした指導を受けながらトライすれば、パソコンの初心者でも昔ほどの苦労はしなくてもネットサーフィンが楽しめるようになるでしょう。

ですけれど、やはりインターネットを上手に活用するためには、前述のようにはっきりとした目的を持ってトライするのが一番です。「最新の音楽チャートが知りたい」とか「ゲームの最新情報をゲットしたい」という具合ですね。そうそう、つい先日、電撃グループの雑誌を出版しているメディアワークスでもインターネットにホームページ（専用の掲示板）を開設しましたね。アドレスはhttp://www.mediaworks.co.jpです。見慣れた電撃各誌も、モニターで眺めるといつもとは違った新鮮さがありますね。

さて、今回は雑誌のお仕事の中で、結構重要な位置を占める「レビュー」についてお話ししましょう。そう、「○月発売の新作ソフト採点表」みたいなアレですね。

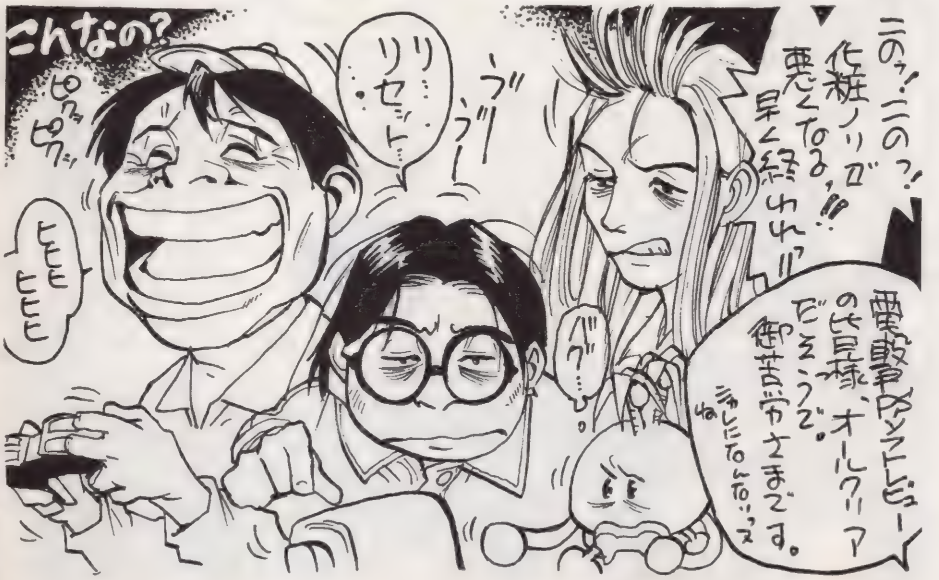
もともとゲーム関連の雑誌で、こういうコーナーが始まったばかりの頃は、半分おふざけの遊びとしてのコーナーだったのです。編集者やライターが、独断と偏見でソフトに点数をつける、といった感じだったのです。ところが、ＴＶゲームのブームが拡大するにつれ、ソフトの販売本数の単位も桁が上がってきます。雑誌の販売数もそれにつれて増加、すなわち読者数も増加し、レビュー記事も社会的な影響力を持つようになりました。

新作ソフト発表会が開催されるような大都市圏に住んでいて、発売前に話題作をプレイできる、あるいは画面が見られるといった恵まれた環境にいる人はそう多くありません。大部分のゲームファンにとって、信頼すべき情報源となるのは、やはりゲーム専門誌なのです。そこでの評価が商品購入の選択にあたって大きな影響力を持ってくるのは当然といえるでしょう。

そのうちに、レビューの評価が販売数に影響を与えると知ったソフトメーカーが、販売促進活動に利用しようと動き出しました。最初は問屋さんや小売店向けに雑誌のコピーをFAXして、「これだけ評価の高いソフトだから絶対売れます！　たくさん仕入れて下さい」といった程度でした。そのうち段々エスカレートして、「○○誌にて○点の評価！　話題の新作」といった広告を打つソフトメーカーまで現れました。こうなると評価する側も冗談半分では仕事ができません。特に本誌の岩崎さんのように実名で評価を書いている場合のプレッシャーたるや大変なものです。

元来、ゲームの評価というのはあくまでも主観的なものです。つまりその人のゲームに対する好みや要求水準に対して、どの程度満足できるものか、というのが評点になるのです。ところが、誌面で展開する場合には、単なる好き嫌いで点数を付けるワケにはいきません。自分自身のスタンスや評価の基準を明確にした上で、不特定多数である読者の皆さんに対して納得がいく評点でなければなりません。特に難易度みたいに個人的なレベルによる評価が大きく変わってしまう項目は、どのレベルのユーザーを対象にしているか、というような点までも考慮に入れなくてはなりません。もちろん、評論できるレベルまでそのゲームをプレイしなくてはならない事は、いうまでもありませんね。また、単純に点数に置き換えられないような要素もあります。

ところが前月号までにくどいほどお話ししたように、雑誌の編集の進行には時間的余裕などありません。１回あたり10本前後の評価をするのに、せいぜい１週間から10日位しか時間がないのです。それも皆さん他にも仕事を抱えながらプレイするんですよ。ＲＰＧ系の作品が多かったりしたら、本当に寝るヒマもありません。そんな中で正確なレビュー記事を書くのは、本当に重労働です。ですから、この号のソフトレビューも、こうした担当者さんの苦労を思いながら読んでみてくださいね。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷

まんが/岩瀬さとみ

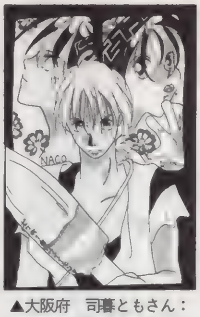
隔週カーン！　ホームランです！ってネタが思いつくくらい熱く燃えている今日この頃！　誰も追いついてこれないノンストップジェットコースター読者ページだったりします！　アハァン？

奴隷のPS Dorei-modo

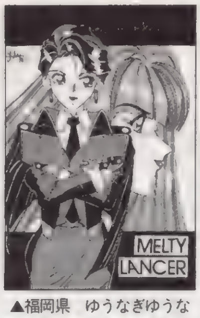
PSの奴隷は自分では知らない間に（知ってるって）プレイステーションにお金を使ってしまっている、またはゲーム全般にお金を費やしてしまう直結な貴方にお送りする、ドロドロな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）、あて先明記でポストに入れればＯＫ。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのって慣れると快感なんです（マジ）。

新装開店３回目、隔週創刊の奴隷で一す。「ＰＳど」って呼んでね（怯）。どんなに悲しいことがあっても世界を夢みている奴隷のみなさんのタメに、ページ数維持でお送りいたします！　いかがでしょう？　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週ですべて２倍！　これでよりいっそう、ハガキを載せられるので、嬉しくてしょうがありません（ホント）。泣けてきます（これまたホント）。みたいなぁって感じ〜みたいなぁなんて軽いこと言ってられないみたいなぁ。がんばらないと。ね。ヤツラは心の甘えをついてくるから（ヤツラって何）。

隔週刊だ！　貴方に会える！　２週間に１回　その２



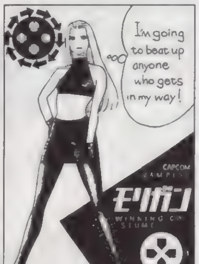
▲大阪府　司暮ともさん：おとなしげな閑丸くん。でも心の中は……ですね。



▲福岡県　ゆうなぎゆうなさん：ショートカットが似合うメルビナ。歌も○です。

▲栃木県　庵屋さん：アンナってどう考えても不幸ですよねぇ……。

▲大阪府　庭木さん：滅！　激しいのはZ平八も一緒。今、親父が熱い？



▲埼玉県　鳥さん：モリガンの文字が懐古調でいいです。明和電気って感じです。

▲東京都　ＫＩＤ'ＪＩＮさん：しょうがないですよ。戸坂先輩ですから。

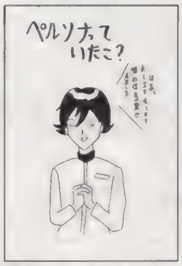
▲北海道　ＴＯＭＹさん：「２」でも大活躍だといいんですが……。

▲北海道　藍生みむるさん：似合いますよ。彼女に似合わないでどうしましょう。

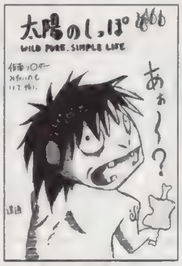
▲千葉県　古波万慈郎さん：で、出れないです。きっと。コロは殺？

▲京都府　紫狼さん：大切です。エコロジカルですから…あ、キャラが違う。

▲愛媛県　犬彦遊馬さん：さくら、大人気。期待高まる「ＺＥＲＯ２」。

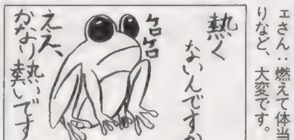


▲岡山県　さのう敦さん：呼びますから。せめてスタンドと言いましょう。

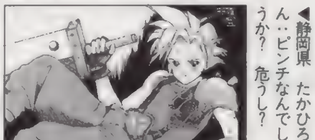


▲北海道　達通さん：なんであんなに顔が怖いんでしょうねぇ？

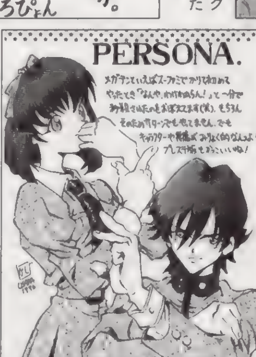
◀東京都　マンダムＺさん：２重人格でかわいさ３０００倍。



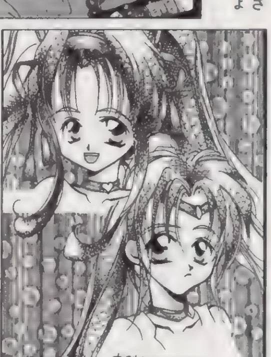
◀奈良県　キ・シークエさん：燃えて体当たりなど、大変です。


◀静岡県　たかひろさん：ピンチなんでしょうか？　危うし？

◀新潟県　りるひなさん：彼は大阪弁を話してほしかったっていう意見が超殺到してます。なんでなんでしょう？　ロバートの影響なんでしょうか？　誰かの意見を見てからの出された同意の意見でないのが、いっそう不思議。



▲大阪府　柏田秀紀さん：それならば「ペルソナ」でメガテン初体験！　どうでしょう？　悪くないかもです。



▲長野県　楠本由貴恵さん：「ファンシーＣｏＣｏ」密かに話題です。一気にブレークしますかねぇ？

「今クラスで、『ときめき』ゲーム？　が流行ってます。とにかく、男子は女子の家に電話をかけて日曜日にデート。で、そのデートを学校で報告して、みんなで点数をつけます。「あの２人、いま98点なんだって」とか「こないだ悪いウワサ聞いちゃったぁ」なんていう、普通なら影で話すようなことを堂々と言い合ってます。カップルがくっつくか、完全に別れるかしたら話題にはのぼらなくなります。このブームのおかげでうちのクラスのカップル率は異常に高くなってしまいました（笑）。それこそ、元ネタが『ときめき』であるってことを知らない人（ゲーム大好きでない人）まで楽しんで参加してます。最初はギャグのつもりだったので、なんだか妙な感じです。どうなんですかねぇ？　こういうのって？」神奈川県　三崎きょーちゃんさん：

新しい形の恋愛のはじまり方ってことで、全然いいんじゃないでしょうか？　もしも何か問題があったら、ネタが恋愛だけに、スグにすたれちゃうでしょうから。なにより、クラスのみんなでワイワイ言いながら誰が好きとか、誰は×とか言い合ってる所が想像できてなんか楽しそうです。男は立場が弱げなのもゲームに似てるし。まあ、本物の恋愛は複雑で一生かかっても攻略はできないくらいボリュームがあるから、これを機会にハマってみるのも楽しいかもしれません（笑）。

「ゲーム業界が何かと騒がしいです。素人のボクにも情報が入ってくるくらいですから（ＳＣＥの検査とかアスキーの件とか）、その業界にいる編集部の人はてんやわんやなんでしょうか？」茨城県　安出貴高さん：

ＤＰＳ、特に奴隷関係者はそういった社会的な情報にはまったく関係なく生活してます。関心は隔週刊化でボロボロになった体をどう癒すかとか、「あすか120％」第３回大会はいつにしようか、「魔法陣グルグル」のＬＤＢＯＸ、もうすぐ発売だなぁなんて、そんなことしか考えてません。オバカさんですからねぇ……。きっとそういう難しいことは編集長が全部片づけてくれるから大丈夫なのです！　がんばれ編集長！　ね？　ダメ？

「キーボードを買いました。ヤマハのシンセサイザーってヤツです。うれしくてしかたありません。鍵盤って弾いたことなかったんで非常に悪戦苦闘してます。でもがんばって文化祭のステージに立つんだ！　ガンバルのだ！」大阪府　なんと平八さん：

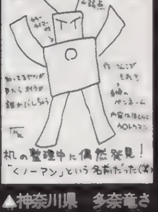
楽器でも、演劇でも、美術でも、マンガでも、文化祭で盛り上がるのって楽しいですよね。前夜祭、後夜祭あるし。青春パワー爆発なのです！

12ボコン０点な人

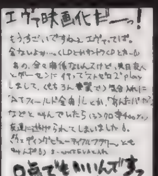
Win95専用

隔週化第一弾ですが、いつも通りテキトーに行きます。（田）

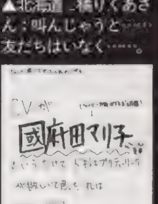
最近ハードな日々が続き、ＬＤも毎週録画しているＴＶ番組も見てないモノがガンガンたまってます。見たくても見れない状況でストレスたまりまくり。おまけに万全の状態で挑んだハズの「あすか」大会ではボロボロに負けてしまうし。そもそも、新バージョンが届いたのが大会直前っていうじゃありませんか。…ってイカン。またグチになりそうだ。精進が足りませんな。もっとワザに磨きをかけなくては。というワケで、次の大会こそ（あるのか？）は、目指せ！　打倒久美ちゃん（仮想敵）。…って何か志があんまり高くなくて申し訳ないです（涙）。



▲神奈川県　多奈竜さん：くの一ってことは女の子なんですか？



▲北海道　橘りくあさん：叫んじゃうと友だちはいなく……。



▲愛知県　愛知県民Ｎｏ．１さん：イルイル。たくさんいますよ。

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「移植化計画」「４色奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてますです！　はいっ！　次の決算がいつになるか現在未定だけど、みなさんレッツチャレンジ！

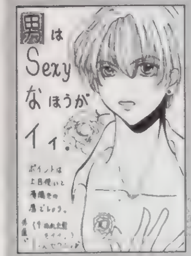
「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラなのもちょっと……）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。そして、基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。守ろぉ〜！

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

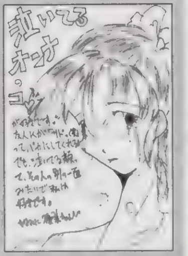
土曜深夜は『HEN』の第2部しかないっしょ。いやぁ、城麻美はイイっすね。ドラマもレズ入ってて燃えるし。すいません、レズモノ好きなんです。おわびに脱ぎます（嘘）。（中）

最近の秋葉原では、フロッピーの中古パソゲーを取り扱わなくなってるのを知ってる？つまり、ひと昔前のソフトなんかは手に入らなくなるわけよ。そこで最近の俺は、「エロゲー強化月間」と勝手に称して、いろんな中古ショップを回って中古ソフトを集めてるのだ。

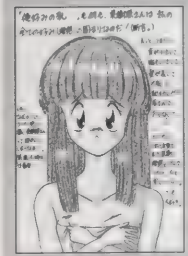
いやぁ、それにしても買ったよ。10日間で13本だもんね。中でも貴重といえるのは、アリスソフトの「Only you」かな。これは突然発売中止になり、その後ファンクラブの会員のみに通販で売られたんだけど、「コナミに訴えられて中止になった」とか噂になった、いわくつきソフトなのよ。なにしろヒロインが藤崎詩織に激似だからねぇ。ほかにもユリ・サカザキとかドモン・カッシュに似たキャラなどがバンバン出てるし、こりゃ噂になって当然だわな。それはともかく、市場に出回らないソフトということで、思わず買っちゃったッスよ〜。値段は8,500円。たぶん定価より高いぞ。ボッタクられるのわかってても買ってしまうなんて、ンモゥ…身体は正直よねって感じ。さて、肝心のゲームのデキなんですが……やるヒマがなかったりして（涙）。



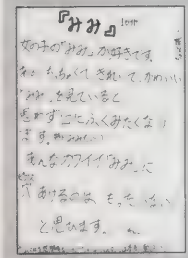
▲秋田県　片桐はるかさん：セクシー……難しい。努力が実らないし。



▲秋田県　久瀬風時さん：確かに一理あります。かわいいですよね。


▲北海道　日野誠さん：美樹原さんだから、全てＯＫなのでしょう。

▲神奈川県　多奈竜さん：おままごとソフトってないですよね。



▲奈良県　暗黒の麒麟丸さん：耳はハムハムします。フガフガってです。

▲大阪府　唯津美影さん：セーラー服なのはポイント高くないですか？

▲兵庫県　月海かふうさん：悲しい目をしたエイジ。斬って　しまったのですね。

▲大阪府　唯津美影さん：ＰＳで楽しめる日をこれまた楽しみに待つです。

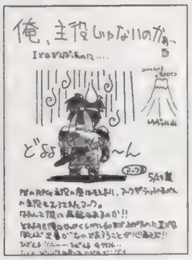
▲愛媛県　ＧＲＵさん：悲しいエンディングが……宿命なのですよね。きっと。

▲神奈川県　貞雅さん：そうですね。その辺のところはハッキリさせて下さい。

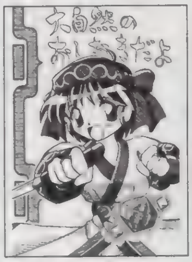
▲愛知県　ＡＫＩＲＡ・Ａさん：愛は大切です。思い入れが何かを救う。

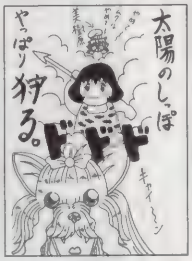
▲奈良県　からくり蘭丸さん：最高のパーティゲームに仕上がったそうです。

▲埼玉県　剣之介さん：新VERも登場してPS版も盛り上がるのでしょうか？

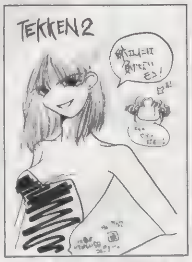


▲神奈川県　リットさん：出会うです。物語中盤で。主役じゃないかもだけど。


▲福島県　茸山さん：おしおきだよって、おしおきされちゃうのは……○。

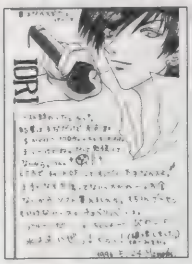


▲京都府　ドドウータン７世さん：犬も食べちゃい…ますよね。きっと。



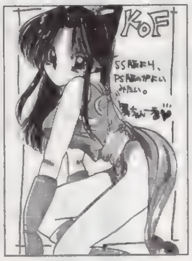
▲広島県　神凪琥恭匡さん：エリスにはお姉さんはいないんですかねぇ？

▲埼玉県　芋生木通さん：ゲン使いでも描くのは……ＯＫです。そんな感じです。



▲三重県　桃亀イリヒさん：PS版は1発必殺技で対戦が激熱いです。下手でもきっと楽しいですよ。

▲秋田県　最上陽幸さん：麻雀ですから。激しくないけどウキウキです。



▲東京都　ぐみさん：微妙なんですけどねぇ違いは。音楽は確実に○です。

▲徳島県　○純さん：PN前の漢字が第2水準にないので表示不可です。

◀富山県　操亜騎さん：悪の手先ですでも秘書。しねぇ。

◀大阪府　雨宮五月さん：PSゲーム化しませんかね。SLGでも可です。

◀福島県　ゼーレ60１さん：8連で決まる握りのコンボですか。ギュッギュッです。

「高校２年生です。正直、この先、何をすればいいかがわかりません。就職なのか進学なのか。そろそろ決めろと親も先生もうるさくて。ＤＰＳどに送るような内容じゃないことはわかってます。でも…他にこんな事聞いてちゃんと答えてくれそうな所ってないんですよ。すいません」宮城県　らいすなにがしさん：

大丈夫です、何でもありがＤＰＳどの特徴ですから。進路は……悩みますよね。時間が限られてる場合は特に。とりあえず、自分が１番楽しいと思うモノや事に近い所へ進むのがお薦めです。人生けっこうやり直し効きますから、どうしてもイヤになったら止めちゃえばいいんです。貴方が自分のやりたい方に進んでいけることを祈っています。

カラオケGO

「カラオケＢＯＸでイロイロなしばりで楽しんでます（ＳＭじゃないですよ）。今日は尾崎豊とか、ＳＭＡＰとか、この歌手！　って決めたらその人の歌しか歌えないっていう。誰かが歌えなくなる、または曲がなくなるとおしまい。罰ゲームつきだとドキドキして楽しいよ」山形県　流操気さん：

しばり系は楽しいですよね。あと、みんなで採点し合う歌合戦も楽しいです。これも最低点の人は罰ゲーム付き（笑）。無記名でやるんだけど筆跡とかでばれちゃって、なかなか熱い戦いになることもしばしば。みんなでお金出しあって１位にプレゼントでも○。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは前々号で既にリセットされています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人全員がもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

現在、DPSどでは住所不明者の探索を6／6で終了しました。これから、その受賞者の方の賞品製作にはいるため、今しばらく、発送までは猶予を下さい。もうしわけないですねぇ。こんなにのんびりした賞品の発送で。ランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方にはお待たせしてしまいますが、これによって順位が上がる方も出てきました。本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんです。ごめんなさい。これにこりず、じゃんじゃんハガキ描いて、書いて下さいね。お願い。

ランキング発表

70：祥人
60：橋本由貴憲
60：貞雅
60：多奈竜
60：TERA
55：HAL1000
50：雨宮五月
50：矢渡
45：近江せにょ
45：小栗徹也初号機
45：しまづやひち
45：ジョリ谷ピンタ
45：288
40：咲羅
40：唯津美影
35：オーラちから
35：KUKUMA
35：小泉英夫
35：ごぢうり
35：つくば山
まだまだ誰がスゴイのかわからないのです。

★30P：R・ジャジャ、AKIRA・A、あゆむ、市藤にたか、伊藤勇太、佳月ひろ、GRU、信乃、チェルシーガール、月子、幡田忍、★25：愛知県NO.1、藍生みむる、青い優、一郎アキラ、柏田秀紀、鳥、司書とも、ズバットPS、武志かづみ、橘佳味沙、DDT、中畫仁里、中村由花子、ベンジャミン、まいまい、幻夕貴、桃亀イリヒ、夜野小太郎、李己、りるひな、★20：あーる、ウニマル、エリア88、おさP、気分爽快、木村吉伸、苦紗美丸、毛の雲、寿花丸、たかひろ、橘りくあ、たっぷ、星宿、真嶋勲、まみこ、みけちゃん、吉永永吉、
★今回、突然ポイントが増えた人は付録の4コマ採用者が多いです。

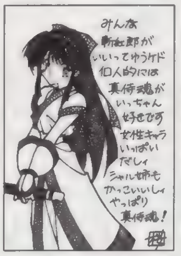
◀神奈川県　まきけんじさん：きっと「2」がRPGですよ！

◀広島県　苦紗美丸さん：ある意味恐怖の大王より怖いかも。

◀岐阜県　ズバットPSさん：あんなに強い刑事さんを見てみたいです。

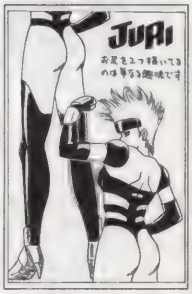
◀埼玉県　TERAさん：でも、やはり普通の人にはムズイ気がします。

◀東京都　成瀬祥雄さん：ネオジオCDよりはもうぜんぜん、速いです。



◀北海道　麻倉桜さん：編集部にもそういう人間が多いです。

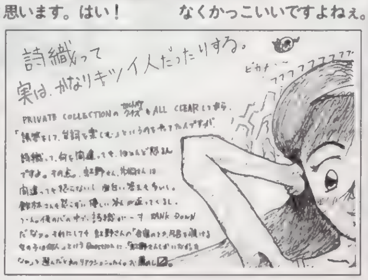
◀滋賀県　ごぢうりさん：きっと機械も恋をするのです。なんかメルヒェン。本当はちっと怖いですけど(笑)。



▲大阪府　黒影丸さん：きりっとしたお尻。良い趣味だと思います。はい！

▲京都府　つくば山さん：確かに主人公、これまでになくかっこいいですよねぇ。

◀北海道　麻倉桜さん：恥じらってるのがかわいいフェリシア。ねこねこ。



▶北海道　猫崎律令さん：それはもう。PCエンジンじゃ鉄の女です。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは6月28日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の女の子ローチィンに潜在能力を引き出されたものの、どう扱っていいのかわからないボクこと、ラムダス。ロートバランの塔を目指して歩き始めた矢先に縞狼の群に襲われる。突然巨大な力を手に入れたため、ボクは力を制御しきれない！　リーダーらしい縞狼が、影からローチィンに襲いかかった瞬間！　オォォ！押さえるのに精いっぱいでとっさのことに反応できないボクは……無意識に力を解放した！

「だめぇぇぇぇぇぇ！」

ローチィンが縞狼に襲われるのも気にせず叫ぶ！　狼たちは野生の勘なのかボクに起きた異変に気がついたらしい。おおおおおおおおおおあああぁ！うめき声とも、なんとも言えないような、自分の声ではないような音が喉からあふれてくる。ビシュー…………。一面が白くなっていく。と、同時にボクは意識を失っていった！

ピチ、ピチ……頬を叩かれてる。

「うん？」

「あ、気が付いた？」

力を手に入れたときと同じようにローチィンがボクの顔を覗き込んでいた。「あなた……いったい何者？」　突然の質問にボクは訳がわからなかった。何でいまさら……と、体を起こしてみて、初めて周囲の異変に気がついた。ボクは見慣れた鬱蒼とした森ではなく……どこか荒涼とした大地に倒れていたのだ。

「あなたの力よ……」

ローチィンが何を言っているのかがいまいち理解できない。

「ものスゴイ魔法力があなたからあふれ出して……気がついたらこの荒野に立ってたわ。太陽の位置からいってさっきまでここは森だったのよ」

し、信じられなかった。僕らの周囲は見渡す限りの荒野だ。

「私、もしかしたら運が良すぎたのかしら……これじゃ、目的の塔を破壊しかねないもの」

京都府　ナリムラサチさん

◀大阪府　唯津美影さん：ゴ[illegible]っていっちゃってる瞬間ですね！

ハードの神様の犬

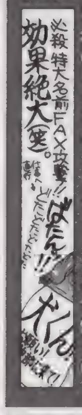
隔週化になったので、スペースを縮小してもらった。これくらいの量だと、毎回“旬”な情報を適度にお伝えできそうでとってもご機嫌！　ちなみに、縮小化されたスペースを補ってくれるのは、ウワサのあいつ“ライターS”（のはず）です。ありがとね、さとちー。自分勝手コーナーがんばってね。（犬）

いきなりだけど、前回の訂正。「こどものおもちゃ」のヒロインは“紗南ちゃん”です。確か、漢字が違っていたと思うんだよね。ごめんごめん。お気に入りキャラの名前を誤るなんて……許しておくれ～。もう二度と同じ過ちを犯さぬよう、毎回3度は観なおしているから！　って、ただ楽しいだけなんですけど（笑）。でも、ほんと紗南ちゃんは楽しいやつです。ストレス性胃炎などで体調がすぐれない身体には、最高の治療薬ってとこですかね。やっぱ人間笑うことが大切！

★セガ、怒濤の年末戦略？★

まだ6月だというのに、セガは年末商戦（？）に向けて何やら動きを見せだした。2万円の白サターンで儲けたいのか、はたまた1万円台へと値下げを図るためなのか……。セガは部品コスト削減のため、サターンのCPU“SH－2”やCD－ROM制御の周辺チップを新たなASICに集積することを発表。う～ん、ついに！　って感じですかね。知ってのとおりサターンは、日立オリジナルのRISCマイコン“SH－2”をCPUとして2個、CD－ROM制御用として“SH－1”を1個使っているんだけど、ハード全体のチップ数がやたらと多く（笑）、値下げの際に部品コストが問題となるのは分かりきってたコト。半導体のパッケージ価格というのは、製造技術とその規模（LSIのゲート数やパッケージのピン数）によって決まるから、10万ゲートで100ピンのチップ2個と、20万ゲートで144ピンのチップ1個だったら後者の方が安いことが多い。例外として、製造技術が高度（0.35μmとか）で、ゲート数が大規模だと1チップに集積しても安くならない場合も（それどころか高くつくことも）あるけど、大抵は集積率を高めてチップ数を少なくした方が部品コストを抑えられるってワケ。[illegible]PSなんかは、CPUのほかにGTEやVDEなどの演算器を1チップに納めちゃってるし、レンダリングやラスタライザなどのグラフィックス処理をする部分も1チップ化して、発売当初から部品コストを突き詰めてるからエライ。そうそう、集積しているといえば、やっと発売されるN64なんかはメモリを含めて主要チップがたったの4個だからビックリ。それどころか、カスタマイズされたCPUとRCP（グラフィックとサウンドすべてを処理するチップ）を更に1チップ化したかったという話もあったんだけど、こればかりは天下のNECといえどもムチャだやね。ただでさえ0.35μmプロセスのチップなんだから。も～、任天堂ってばどん欲だなぁ。

――って話を戻すと、サターンは2個のSH－2を1チップに、SH－1と背面拡張バス制御などのLSIも1チップにして部品のコストダウンを図り、サターン本体の製造も100％海外に移転させ、本体価格を下げるための動きが活発なのだ。ちなみに、チップを集積したNEWサターンの出荷は、年末までに行う予定とのこと。ね！　アヤシイでしょ？　もし2万円を切るとしたら、PSやN64には脅威…か？



今はこれだと思うのです

どーも、はじめまして。今回から奴隷の仲間入りをしました、（さ）ことさとちーです。以後よろしく！

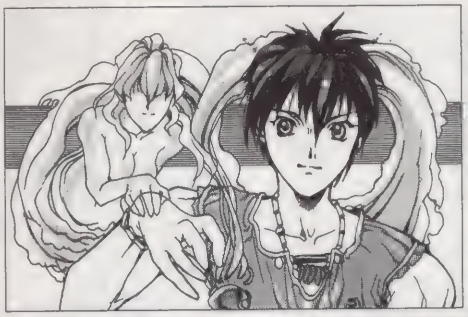
オイラは格ゲーが大好きなんで、今回は最近見た中で1番デキの良いSFC版『ガンダムW』の攻略を勝手にやらせてもらいま～す。使用キャラは「ナタク…オレと一緒に強くなろう」でおなじみの、シェロンガンダム。ナタクは弱武器攻撃のビームグレイブがとにかく強く、これをメインに攻撃パターンを組み立てる。リーチを活かして遠距離からの飛び込み、徐々に敵との距離を詰めていく。中間距離より敵に近づいたら、しゃがみ弱武器攻撃→立ち強武器攻撃（ここで敵がダウン）。ダッシュで近づいて追い打ちで、しゃがみ弱武器攻撃→しゃがみ強素手攻撃。これがワンセットで、完全に敵の動きを封じることができる。ってなワケで、簡単な攻略だったけどこのゲームはかなり面白いんで、ぜひプレイしてほしいです。次回は、今激ハマリしている『バーチャロン』のバイパーII攻略だ！

何となく上の続き：締め切り時点で判明しているランキングで賞品が発送されます。でも既に発表されたランクが下がることはないので安心して下さいね。つまり、増える人はいるけど、減る人はいないっていうかなり無理なシステムなのでした(笑)。その分、そういう面倒くさいコトしてるから、上でも書きましたが賞品発送が遅れてしまうわけです。全部まとまらないと、きちんとしたオリジナル賞品って作れないんです。その辺の事情を御察し下さい（ヨヨヨヨヨ）。あなたと解り合いたい（バカ）。

この前、「バイオハザード」買いに行ったら品切れで（３軒も！）「ＪＦ２」を買って帰ったの。でもＲＰＧ以外何ひとつマトモにPlayできない私。虚しいおたけび共に飛び降り自殺の毎日……「なんでだよォ」。こんなんじゃ、友だちに借りた「ガンダムVer.2.0」クリアせずに返すハメになるわ（借りたのが間違いじゃ）。だけど一応「ガルマ散る」までは行ったのよ（涙）。誰かコーチになってぇ。ガンダムクリアの晩には胸さわらしてあげるから（苦笑）（バカ書いてないで『アークⅡ』の予約行ってこっと）！

東京都　星宿さん

Nights of Knights



参加冒険者大募集中!!

超お手軽な読者参加ＲＰＧがハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は略して「ナイナイ」と呼んで下さい。どんどん行くのだぁ！　優勝した人には、大枚15ポイントプレゼント！　全国の冒険者さんゴー！　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP　つよさ　かしこさ　すばやさ　こううん ― 全数値を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはＡ～Ｓ
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

さて今回募集するクエスト11は巨大城塞都市ルガネスで行方不明になってしまった、ダルナン王国のお姫様捜し。敵との戦闘もありますが、基本的に探索がメインのクエストとなります。それに向いていると思われる職業で挑戦して下さい。ルガネスは古代遺跡の上に建てられたため、当時のトラップや敵撃退用の仕掛けがまだまだ残っています。探索方針は次の３つ。①ダウジングシンボルを使用したちと地味な探索法、②探知魔法（またはアイテム）をしようした比較的おーざっぱな探索方法、③聞き込みなどを多用した足で稼ぐ探索法。この数値を能力値とは別にハガキに書いて下さい。記入のない場合はランダムで決定されます。

締め切りは次号（25号）発売日の６月28日。まあ、能力値が書いてあればスグにわかるからコーナーのあて先は「ＤＰＳど11」だけで大丈夫です。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなりました。なので、今回の募集分は隔週４号の27号発表となります。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第25号　６月28日発売号（過去の冒険者を再ピックアップ！　＋第28号分募集）
第26号　７月12日発売号（７月号発表＋第29号分募集）
第27号　７月26日発売号（24号発表＋第30号分募集）

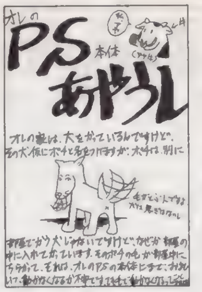
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択して下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

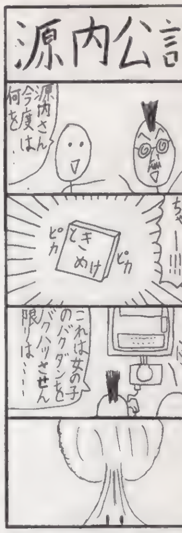
今回のあて先は「ＤＰＳど11」

６月号の発表は次のページ



▲埼玉県　青い優さん：犬とか猫はリセット押すのが大好きですから。危険です。

▲東京都　チャカさん：ポリゴンキン肉まんですか。なかなかかも？



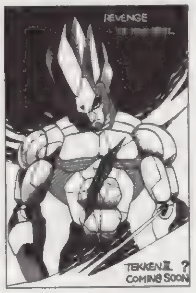
まんが／大阪府　道浦の怒り・イラスト／Ｃ次郎

▲秋田県　秋たづきさん：そうですよね。しゃべってほしいですよねえ。

▲神奈川県　雲丹の平造さん：ありがとうです。本当にありがとうございます。

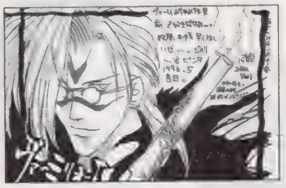
▲奈良県　からくり蘭丸さん：いつも一緒にいるとメキメキ強くなってＯＫです。

▲香川県　安倍茂樹さん：「スーパーときめき大戦」出ませんかねぇ。ダメ？

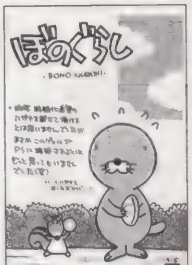


▲千葉県　小泉英夫さん：スーパーサイヤ人なデビル。かっこいいです。

▲宮城県　瀬川真琴さん：風間三姉妹的なノリがかっこよすぎ。メロメロ？


▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：次はみんな彼みたいだったらどうします？　勝負にならないですかねぇ？

▶広島県　鮎川晶さん：良くできてる上にちょっとおまけ要素まで入ってるのがスゴイです。



◀山口県　一寸さん：貴方のおかげだと思います。きっと、たぶん、えっとぉ……。

◀東京都　祥人さん：ころがしだまは１人だとツライですよねぇ……確かに。

◀宮城県　布袋屋睦さん：もう……バインバインが目に焼き付いてしまいそうです。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回、当選したハガキが載ってます。どれかは内緒。数字は２６４３でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、ぜ～んぶ見ましたが、同じ数字はその１枚だけでした。当選が何枚もあったら、それだけ載せちゃうのでよろしくね！

奴隷の一言 Doreinodo

ただ今、ＳＦＣの「ファイアーエムブレム聖戦の系譜」にハマってます。前作に比べシステム部分にちょっと不満があるけど、やっぱり面白い。特に面白いのが、自分なりの子供を作れるってこと。このゲーム大きく分けて２部構成なんだけど、１部で活躍したキャラたちの子供が２部での主役なのだ。もちろん親キャラの組み合わせで、子供キャラも変わってくる。なんだか「ダビスタ」みたいだけどね（笑）。ただプレイ時間がすごく長いので（実はまだ終わっていない）、プレイするときは覚悟しよう。まぁそれだけ楽しめるけどね。（ほ）

◀北海道　かとるんひよこさん：礼儀正しいですモノね、彼は。優しいし。

◀神奈川県　矢渡さん：一言が渋いです！　かっちょいいですよぉ～

◀岡山県　アルディピテクスさん：トホホな展開。お母さんを捜して旅するのですね。

▲埼玉県　雨木さん：ポリゴン天使の最高峰。キレイです。

Nights of Knights クエストナンバー９発表

6月号募集分

さて、今回のクエスト９は大陸北部、氷の宮殿でのアイスローズと呼ばれる謎のアイテム探しでした。探索方法は３つ。①魔法で探索、②長年のカンで探索、③行き当たりばったり。とりあえずどの方法も職業との相性があり、最適な探索方法と、職業を選ばないとよい結果は残せません。しかも探索イベントと言っても、敵は出てくるモンだからさあ大変。探索向けみ数値を振り分けた人もいたようですが（全体に賢いキャラが多かったです）戦士はしょせん戦士。アンバランスな数値では戦闘に勝利することもできず、あっさり沈んでいってしまいました。あ、あと、寒く狭めな迷宮（人の建造物です）での戦いのため、まず、すばやさが高めのキャラ（拳法家、忍者）が活躍、次が火系の魔法使いたち……かな？　探索方法によっては糸使いもそれなりにＯＫだったです。氷だからって単純に火でＯＫというわけではなくて、探索イベントの場合、かしこさや、すばやさが大きなポイントになってきます。まあ、だから、魔法使い系の方が有利は有利だったんだけど……。

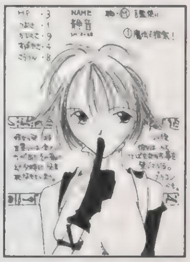
で、さて勝ち抜いたのは拳法家の方。けっこうダントツで強かったです。かしこさは低めだったんだけど、すばやさなどのバランスがなかなか的確だったみたいです。なんかいつになくかわいいし。スリッパがいいなぁ。手袋も寒さに強そうでＯＫですよ！

MVP

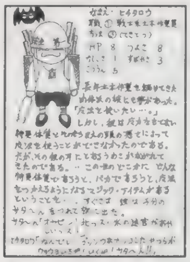
●大阪府　鈴乃谷凪宮さん：ＰＯＰでいったらＭＶＰでした。父ちゃんに鍛えられたって言うのがもう……なんだかおてんばさんな感じがしていいです。スリッパでその脚力はお見事。でも投げたら拾わないとですね。

◀長野県　楠本由貴恵さん：すばらしい早い話。いいかもですねぇ。

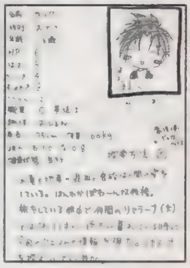
◀千葉県　文月美和さん：なかなかユウな面構え。男らしいかもです。



◀大阪府　砂之介さん：着てる服もどことなくオシャレでいいです。

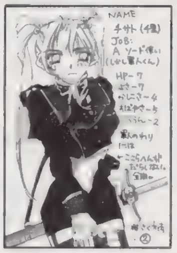


◀北海道　さまんやさん：かっこいいです。悲しい宿命！　ドーン！



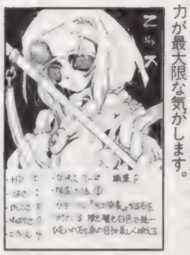
◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：お昼寝が趣味。戦場では気を付けて。

◀神奈川県　近江せによさん：行きあたりばったりです。寝るときは寝る。

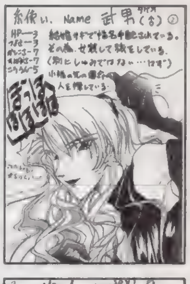


◀宮城県　一郎アキラさん：全開っていう単語がどこかステキ。

◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：童顔の糸使い。実は苦労してる？

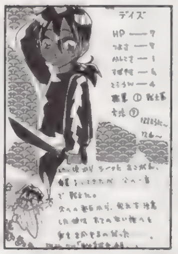


◀福井県　平野恭代さん：目の持つ力が最大限な気がします。



◀福島県　橘佳珠沙さん：男の方ですか……はぁ……そうですか。

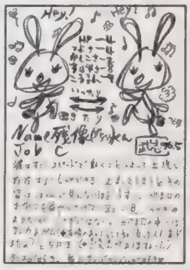
◀富山県　祥子さん：コスチュームがバリかっこいいです。



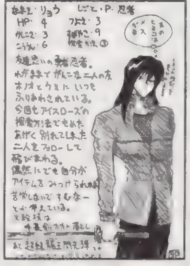
◀高知県　夏椿沙羅さん：なんか刀がかわいいです。いたずらっこ。

◀愛知県　中重仁里さん：むちゃな性格です。味方なら○。

◀秋田市　一藤にたかさん：お姉さんが人形ですか……（怖ひ）。



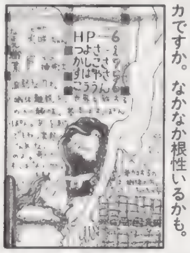
◀広島県　武志かづみさん：ウサギなんだかなんなんだか……もうわや。



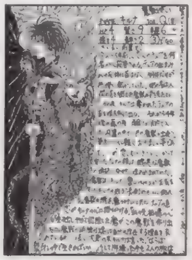
◀北海道　邪ダンディさん：勇者なのにひよこの性別を見分ける！　○。

◀埼玉県　青い優さん：凶悪そうないで立ちが鋭いです。

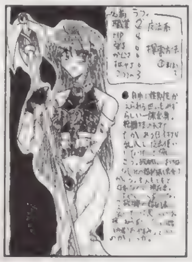
◀千葉県　秘色さん：人のあげ足を取って爆弾攻撃ですか？



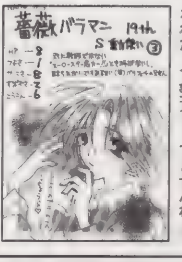
◀青森県　おさＰさん：基本がハダカですか。なかなか根性いるかも。



◀愛媛県　ＧＲＵさん：ものスゴイ細かい設定。しっかり全部読みました。

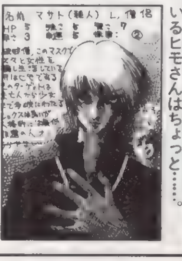


◀沖縄県　聖音寺めいさん：どうして乱心したんでしょう？



◀東京都　佳月ひろさん：子供に好かれたくて努力してませんね。

◀大阪府　獣神異聞録さん：爆しちゃうとなくなっちゃうんですか？



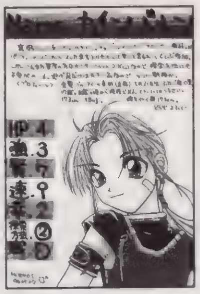
◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：背後霊のいるヒモさんはちょっと……。

奴隷の一言 Doreinodo

５月の末にＬＤをたくさん買いました。ライターのさとちーは「魔法使いＴＡＩ」にキッカリ、バッチリハマっちゃいました。ボクも観ました。今はやりのＣＧなんかもバリバリ使っていてなかなかすごいデキです。他にも「ぼくのマリー」や「エルハザード」のＴＶ版などいろいろ買いましたが、やっぱり「ウェディングピーチ」のＢＯＸがグッドでした。なんだか秋ぐらいにＯＶＡシリーズがスタートするらしいし、ＰＳでもゲームが出るので、みんなもコレでポタモ…じゃなかった、「ウェピー」ファンになろう！（う）

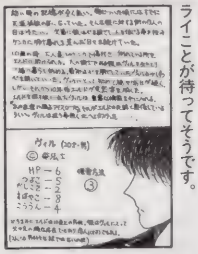
なぜか知らんが編集部では局地的に「あすか」が流行っている。プレイクエスチョンの大会は2度も開かれ、それでもまだみんなで対戦している（この原稿を書いてる今も）。「ハンター」「ガンダムW」につづいて対戦が盛んですけど、なんでみんなハマってんのか（自分も含まれる）ねぇ。やはり愛のなせるワザであろうか？　でも楽しいからいいよね、対戦って。この3本の対戦総数を数えたら1000は下らないと思う。かなり無駄な時間ではないかと思いつつ、また対戦してます。まわりがオタクばかりってステキだなぁ。（ち）

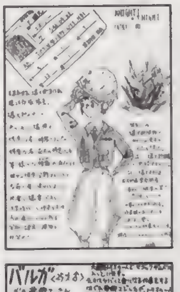
▲静岡県　たかひろさん：かわいいです。リリカちゃん。マンガだし！

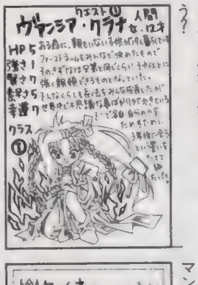

▲東京都　清和日和子さん：かわいい顔してやりますねぇ。彼女はなしですか。

▲大阪府　雨宮五月さん：刃のない剣は強いです。刃合わせられませんから。

◀埼玉県　TERAさん：あかんがなぁ！　でこれは怖いです。かなりかわいいだけに。恐怖なのです。


◀秋田県　中谷祐さん：ケンカ番長なのですね。なんだかこれからもツライことが待ってそうです。


◀北海道　猫崎律令さん：工事現場な感じがすてき。N2地雷は危険すぎるので要注意。



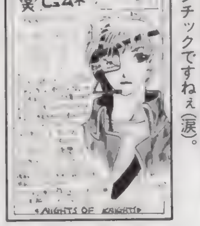
◀石川県　片羽昭さん：3年後には、どんな成長を遂げているんでしょう？

◀大阪府　なかじまさん：かっこいい露出狂です。グーです。

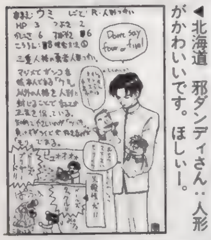
◀愛知県　碧奇魂さん：がめつい方が楽しく旅できます。

◀大阪府　けんけんさん：仙人ですか。ヒゲで顔が見えないです。

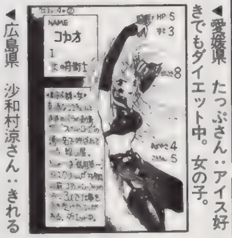
◀北海道　TOMYさん：大自然トリオ（笑）。森の美青年攻撃とかが出来ちゃうんでしょうか？

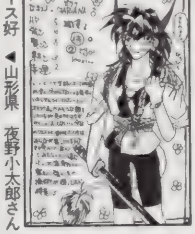


◀千葉県　東風丸さん：死理解できずに回復する術を探し続ける……ロマンチックですねぇ（涙）。

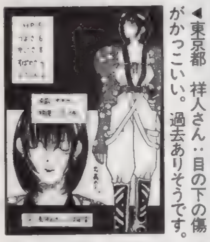

◀北海道　邪ダンディさん：人形がかわいいです。ほしぃー。

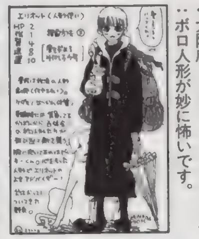
◀広島県　沙和村涼さん：きれると怖い人は怖いです。


◀愛媛県　たっぷさん：アイス好きでもダイエット中。女の子。

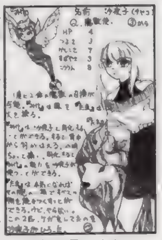

◀北海道　ゼクア・スミスさん：うなぎピチピチでうまい。野生に見えておとなしいのはOKでしょう。

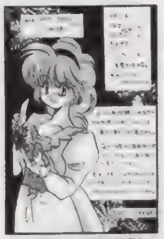
◀山形県　石頭硬太郎さん：シンクロ率が上がるとデロデロに酔っぱらっちゃいそう。


◀東京都　祥人さん：目の下の傷がかっこいい。過去ありそうです。

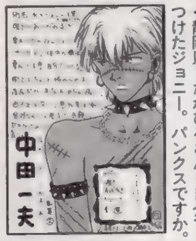

◀大阪府　SEN・POOHさん：ボロ人形が妙に怖いです。

◀山形県　夜野小太郎さん：音痴が武器になる。ジャイ○ン？

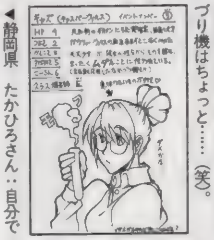

▲神奈川県　小判さん：能力UPには痛みがつきものなのです。

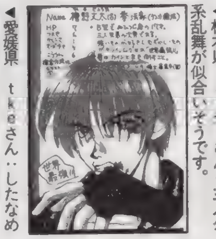

▲大阪府　唯津美影さん：メアリーは火も噴きますか。ツヨソー。

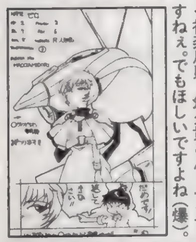
▲山形県　夜野小太郎さん：まさにボンバーガールって所？

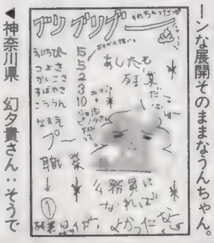


◀静岡県　たかひろさん：自分でつけたジョニー。パンクスですか。


◀愛媛県　tkoさん：したなめづり機はちょっと……（笑）。

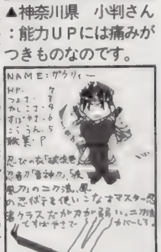

◀栃木県　ミッチーさん：主人公系乱舞が似合いそうです。


◀神奈川県　幻夕貴さん：そうですねぇ。でもほしいですよね（爆）。

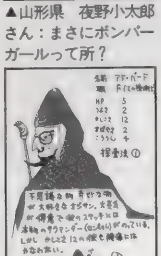


◀三重県　桃亀いりひさん：イヤーンな展開そのままなうんちゃ。

◀京都府　疾風さん：つけもののために命かけますか？

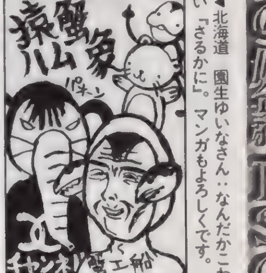

▲住所氏名不明さん：カバーしろっていう命令が効いてます。

▲三重県　ゆうき良さん：コスプレ好きはホドホドにしないと。


▲埼玉県　9244号さん：腰痛がひどいんですか。看病火とかげ。

次回は記録を振り返るのだ！

まんが／白虎かなめ



◀北海道　園生ゆいなさん：なんだかこわい「さるかに」。マンガもよろしくです。

◀宮城県　ルドルフさん：か、かなしいです。言葉にならないですねぇ。きっと。

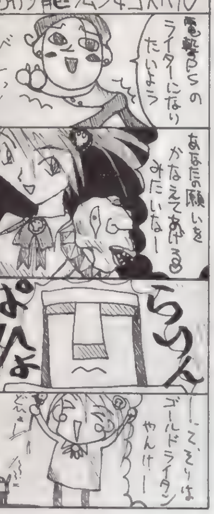
◀愛知県　中上舞さん：ナイスバディが超豪華。気前いいですよね、舞ちゃん。

▼愛知県　南なみみさん：『3』が出たらどうなるんでしょう？

しかし、ついこの間この欄外を書いたと思ったら……。隔週刊を実感しちゃいますねぇ。最近の私の心を支配している担当ゲームといえば『はるかぜ戦隊Vフォース』。アニメのデキが超グッド。1コマ1コマ手を抜かずに修正を加えてるんですよ。ただ取り込んだだけじゃないんですよ。これが。しかも、音響監督が某エ○○の田中さんという方らしく、かなりビッグなキャストも期待できそうです。もしかするとミヤムーとか？　期待しましょう。まぁすべての愛情を注いで記事を作りますんで、要チェックです♡（ち）

付録の「アスカ120%」大会で負けに負け、とっても悔しいのでここで久美ちゃんの攻略をやっちゃいます。飛び込みは強攻撃、立っているときは＋キー前＋強が強いです。あすか、なな、清子、しのぶ、といったキャラの飛び道具はスライディングで簡単に抜けられます。コレが当たったら、すぐリボンカッターにつなげればバッチリです。オススメの連続技は飛び込み強→しゃがみ弱×2→しゃがみ＋キー前＋弱→ダッシュ強×2→＋キー前＋強です。最後に。全国の久美ちゃんマスターよ！　清子（平吉）だけには絶対負けないように！（う）

まんが／広島県　苦紗美丸



GMCD News

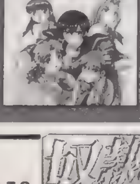
今回で一番の注目タイトルは"みやむー"こと宮村優子のファーストアルバムだ！　その他にも、初回特典付きや限定版など豪華なCDがそろっているぞ！

6月21日発売
・「ケンカ番長／宮村優子」¥3,000（税込）ビクターエンタテインメント
・「ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.1」（初回特典：スペシャルCDシングル付き、BOXケース入り）¥3,000（税込）キング
・「ミュージックフロム英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫」¥3,600（税込）キング
・「ときめきメモリアルSOUNDコレクション3」¥3,000（税込）キング
・声優グランプリCDVol.2 価格未定、エアーズ
・「電脳戦隊ヴギィズ・エンジェル外伝　進めスーパーエンジェルス！　其ノ壱」¥3,000（税込）NECアベニュー

6月26日発売
「CDドラマ　アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.4」¥3,000（税込）ポリグラム

7月5日発売
・「MIDI Power Pro2～沙羅曼陀2・ツインビーヤッホー！～」（限定版：MIDIデータフロッピー付き）¥3,800（税込）キング

◀[illegible]4作品目のサウンド・トラックだ。

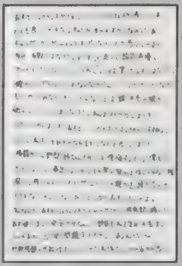


◀[illegible]

ゲームソフト激論座談会

「なんだか、ここ1～2カ月はSFCばかり買ってました。『ファイアーエムブレム』『トレジャーハンターG』『ダークハーフ』…。『ごきんじょ冒険隊』はちと様子見かな（というかお金がなくなった）。オレのような、RPG系のおバカゲーマーにとって、PSはマジでトホホでしたよおん。何とかしてくださいよぉ。オブジェじゃないんだから。N64も出ちゃうし。押入れにしまう前に良いソフト出ないかなぁ」埼玉県　名護氏靖大さん：

魔：ウィッス！N64触りました！
ほ：で、どうでした？
魔：う～んジョイスティックがグリギリぅって感じ。
ち：わかりませんな。
う：オレはわかった。
魔：結論から言ってしまえば、オレのような新しモノ好きで、1カ月に何万もゲーム買ってるようなバカボンは買ってもいいんじゃないかなって程度。むしろ、オレはPS欲しいって思ってた気持ちと、N64欲しいって思ってる気持ちならPSの方が勝つモンなぁ。家庭で「リッジレーサー」はどうしてもプレイしたかったけど、今回の「マリオ64」はそこまでボルテージ高くなっていうか。↓



◀大阪府　みけちゃんさん：新VER.で、ネックだったローディングスピードも解消されてます。

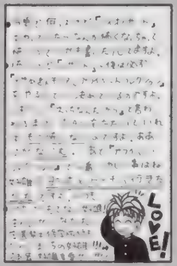
う：ゲームの質の差もあるかもな。『マリオ』は庶民向け、『リッジ』まずはゲームオタク、アーケードマニアに向かってたもんなぁ。
ち：『マリオ』で競い合うのはいまいちだけど『リッジ』のタイムアタックなら、思う存分戦えるもん。
魔：『パイロットウイングス』と『羽生将棋』だけじゃぁ、いくら『マリオ』が化け物でも、ハード購入まではお薦めできないのが現状かな。
ほ：自分は買うくせに。
魔：オレはただ、新しいモノが好きなんだよ。それに9月には『マリオカート』も来るって言うし。
ち：オレは『ゼルダ』だなぁ。
ほ：じゃ、来年。
魔：なぜ知ってる？
ほ：カン。

「SCEはもっとお金をかけて、少量の大作ソフトを作っていくベキだと思います。大作と言われるRPGなんかはお金を持っているハードメーカーが作るのが一番良いですよ。最初から全然売れないってわかっている「洋ゲー」の広告にあんなにお金をかけるんだったら、まともなゲーム作ってほしいのです。頼む。お願い。愛してるから。うちのPSが泣いてるん↗だよぉ」静岡県　叢瀬元雄さん：

う：全然売れないって決めつけるのは……「ESPN」とかかなりいけるのもあるんだから。
ち：でもやはり特定少数のためのゲームだよなぁ。少なくとも日本のゲームとエンターテインメント性、お金を払った分だけ楽しませてくれよっていう部分が全然違うしねぇ。
魔：よく日本のゲームにない独創性があるとか言うけど、大抵のゲームはあんまり関係ないしなぁ。
ほ：オレは「あすか」があれば、PS大好きだ。
う：実はオレも。楽しいしな。
ほ：おう。

「うちのPSはがんがん壊れてます。拡張計画とかでもよく話題になってますが、うちのほど壊れてはいないだろうなぁ。だって、これまでに、修理8回、そのうち部品交換5回、全取り替え3回。そして今日、9回目の故障に遭遇しました。ここまでくると家が呪われてるとか、オレが呪われてるとか、そっちに走ってしまいそうです。編集部のみなさんのPSは大丈夫ですか？」和歌山県　ソウドウ一シュクリンさん：

魔：デバッキング・ステーション（サンプルCDロムをプレイす↓



◀石川県　T－Tさん：ゲームをペアで遊ぶのってありますよね。なんだかクセになっちゃうんです。

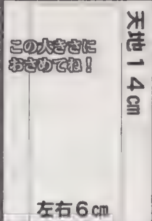
るための青いプレイステーション）はライトワンス（サンプルCDロムの方式）が熱に弱いことも相まって、バンバン調子が悪くなってるけど、製品版のCDロムを通常のPSでプレイする分にはあまり修理したりしてないよなぁ。
う：初期バージョン使ってる人は結構いるのに。
ほ：うちのもたまにあるけど、そんなでもないっスよ。
ち：もしかしたら本当に場所が悪いのかもね。
う：運が悪いと思うよりも慰めになるかも。

「ソニーの公式見解が聞きたいことがたくさんあります。ワープの件、公取の検査の件。いつ頃回答があるんでしょうか？」長野県　まりーんずさん：

魔：確認してみたんですが、公取の件に関しては公式発表の用意があるけど、ワープの件に関しては予定ないそうです。
う：そんなにイヤな思い出なのかなぁ？　このままだと言ったもん勝ちって感じじゃないですか。
魔：でもオレ個人としては「D」そんなにスゴイと思わなかったし、「EO」にも期待してなかったからどーでもいいや。
ほ：まぁまぁ。

お笑い4コマ道場

マンガくださぁ～い。今回の付録のように大量放出もあるから、とにかくください！　イカスネタを思いついても、送ってくれなきゃガッカリです。ね？（魔）



4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿量と同額の商品券もプレゼント！

◀[illegible]さん：たしかに。[illegible]

◀東京都　チャカさん：カイゼルフ[illegible]

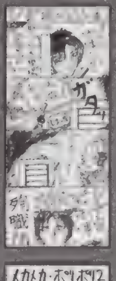
◀神奈[illegible]

◀[illegible]　雨宮五月さん：金魚は…[illegible]くない[illegible]

◀[illegible]うれしかったんですね？[illegible]

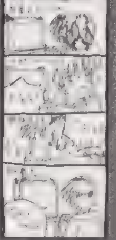
◀[illegible]見てもワケわかりませんです。

◀[illegible]ソフィアとかに聞いてみたりとか…。

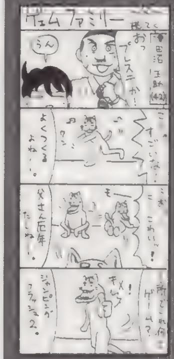


◀大阪府　庭木さん：[illegible]っても頭がデカイのは何とかしないといけませんねぇ。

◀[illegible]たらグチャグチャで楽しいこと間違いなしです。



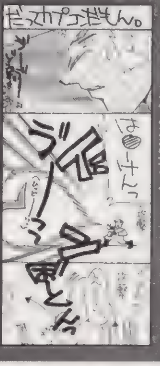
◀[illegible]いずみ16さん：変わらないでしょうねぇ。このゲームだけは。元が濃いだけに。



◀[illegible]これが「JF2」…[illegible]知らなかったです。怒られちゃいますかねぇ？　怖[illegible]

◀[illegible]…筋肉がスゴスギです。エコロジーな格闘少女なだけに、鍛[illegible]

◀東京都　夢魔さん：「ストR」のサワダはこうして伝説になるのですね？[illegible]リー！って感じ」[illegible]ですか？



◀熊本県　しまづやひちさん：それよりも、クローゼットでジルをチュンリーの服に着替えさせたかったって[illegible]

さてさて、前々回募集したライター講座ですが、今回、都合でスペースが取れませんでした。ライターになりたい人はいろんな質問をどしどし送ってきて下さい。次号当たりマジで開設します。そして新企画！「奴隷の「ど」大賞」。今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！

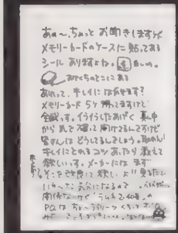
ＰＳ拡張計画

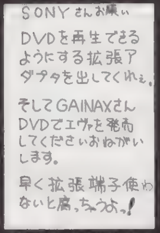
ういーっす。無責任なモノいいが一部の不興を買っている（ち）でーす。でもやめませーん！　なにしろ無責任ですからなぁ。

やぁ、何だか黒いプレステがあるっちゅうことですなぁ。何でもソニーの提供する"ネットやろうぜ"のスターターキットについてくるとか。でもきっと金がかかるよこれ。12万円の初期投資プラスＡＴ機の購入費用。ネットの使用料もあるから、本気で何かやろうとしないと辛いかも。逆に志の高い人にはチャンスかもしれませんな。サービスの提供はもう始まっているので、善は急げかも（２万人限定のサービスだし）ね？　（魔）もやってみるらしい？　本気か？　というわけでおハガキです。

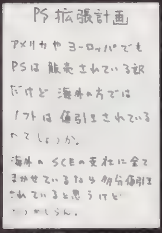
「ＰＳのコントローラのケーブルって短いですよねぇ。長いタイプって無いんでしょうか？」静岡県　あにまる９さん

そうですね。まず、サードパーティ製のコントローラ類はみんなケーブルは長めですよ。これを１つ買うのも手です。ただ純正の操作感に慣れていると違和感があるのも事実。そんな人は、海外版プレステのコントローラを探してみるといいでしょう。あれはコードが随分長めだし。ホリ製あたりが私のおすすめですね。

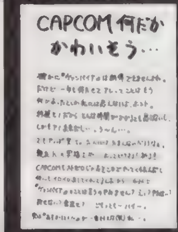

▲東京都　星宿さん：あれって汚くなっちゃうんですよねぇ。



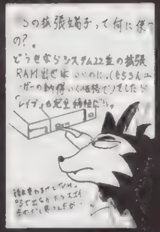
▲住所氏名不明さん：アニメバリバリに出来そうです

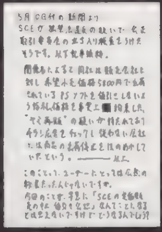


▲秋田県　エリア88さん：どうなんでしょう？その辺の情報求むです。



▲大阪府　みけちゃんさん：「あすか」で[illegible]えましょう。


▲宮崎県　パパラさん：どうせ出るなら早く出て欲しいですよね。


▲岐阜県　ＦＣＦですさん：ソフトの値段は下がってるみたいです。

他機種のことも話したい

そろそろですな、Ｎ64の発売日。ソフト数はまだまだですが、私は結構イクと見ました。『マリオ』のデキが凄いから、ファンなら買うでしょうねぇ（このさい値段のことは言いませんが）。（ち）

SFC ただいま、ご近所の平和を防衛中。ゆずちゃんが可愛いですねぇ。やっぱりＲＰＧはＳＦＣだねぇと思いつつ、ふと見ると「スターオーシャン」の発売日（7/19）が近いじゃないですか。結城比呂＆吉田古奈美の「アーク（ＰＳ）」なしゃべりにも期待ですね。あとは、スーファミターボの「ＳＤガンダム」にも期待。システムがどうなるか楽しみ。

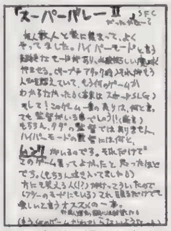
SS 実際に動いているのを見たので言います。やっぱり「ナイツ」ですね。見てて気持ちいいですよアレ。『ＺＥＲＯ２』の発売も夏とゆうことでもうすぐですね。まだサンプル等動いているモノは見ていませんが、ＴＯＹショーに出展されるらしいのでＰＳ版ともども期待度大です。「コップ２」も登場が決まったしアーケード移植が熱いですなぁ。

パソコン なんかソフマップがディスクベースのパソゲーの買い取りを４月いっぱいで止めちゃいました。なんでももう売る人しかいないらしいです。何か冷え切っちゃってますなぁ。可動チェックとか面倒だモンねぇ。ところで、「同級生３」が開発中らしいですね。

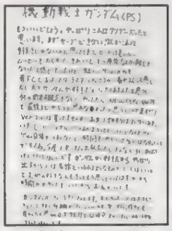
N64 「マリオ」みたらＮ64欲しくなっちゃいましたが、アレ１本だけじゃなぁと思案中です。しかし寂しくなりましたなぁ。事実上の稼動機種はもうＳＦＣとＳＳとＰＳだけですかね。まぁ６４が出て三国鼎立になって終わりですかねぇ、国内は。

クソゲーマー万才

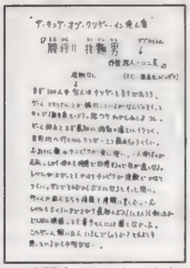
手に入れるまではひどく大変だが、失う時は簡単に無くしてしまうもの……。金…？いや、やはり信頼でしょう。詩人の（う）

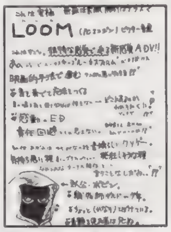


▲北海道　橘くりあさん：友だちと遊ぶとなんでも楽しいです。

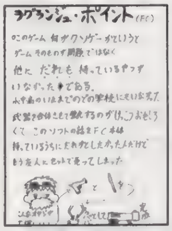


▲大阪府　ＸＴＣさん：編集部にはけっこう好きな人多いですけど。

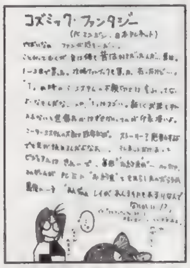

▲大阪府　みけちゃんさん：この頃のバンダイさんは……内緒です。



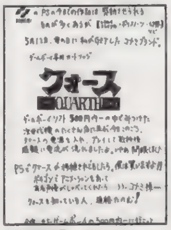
▲大阪府　信乃さん：独創的すぎるとこうなります。



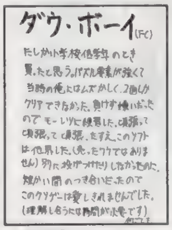
▲長野県　Ｅの男ナディアさん：子供の胴体切断には驚きました。



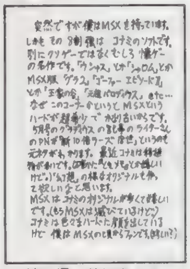
▲大阪府　信乃さん：確かにお約束はこれからかもしれません。

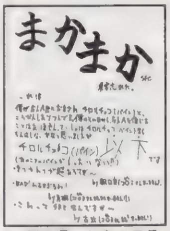


▲福岡県　死してスネ毛剃るもの無しさん：楽しいですよね。

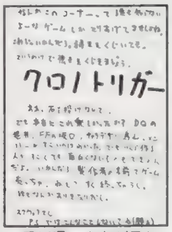


▲長野県　ファさん：ロムはとんじゃう事もあります。

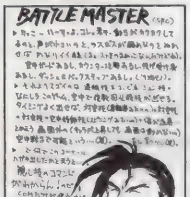

▲埼玉県　兼沢塩人さん：若い頃は何でも楽しめたモノです。



▲新潟県　ときメモラーさん：歩くの遅いんですよねぇ。



▲香川県　少女が見た修正さん：楽しかったって声も多いですが。



▲北海道　乃亜さん：カクカクでも楽しい格闘多いですよね。

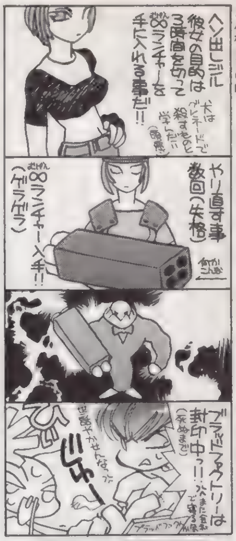
「ＰＣエンジンの『セーラームーン』どこぞの雑誌のレビューで、かなりいい点が付いていたので買ってみたのですが……。ストーリーがオリジナルなのはよかったのだけど、絵までＴＶと違うし、読み込みは遅いし……ちょっとガッカリ。ＰＳでちゃんとしたものが発売されないかなぁ？」東京都　セーラーＱさん：

……ゴメンナサイ。その「どこぞの雑誌のレビュー」の担当はボクです。でもでも…ボクには面白かったんだよ～。ちゃんと買ったし。まぁちょっと 100点はつけすぎだったかな？と思っているけど。あの頃やっと「セーラームーン」のゲームらしいゲームが発売されてうれしくって、つい…。反省しています……ハイ。では次のおハガキを…。

「昔のファミコンのゲームなんですが、ロボットが出てきて、パソコンとかイロイロな機種で発売されていたゲームのタイトルを教えてください。なんかついプレイしてみたくなって…」大阪府　ラブさん：

それはたぶんＴ&Ｅソフトから発売された「ディーバ」でしょう。かなりふるいので、今は入手困難かも。結構ボクは好きなゲームです。

まんが　ＴＯＭ

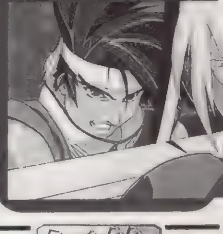


脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●「電撃ＳＥＧＡＥＸ」創刊
６月２１日、電撃シリーズに新しい仲間が加わるのだ！
その名も「電撃ＳＥＧＡＥＸ」。"サターンを知るならセガを知れ"をコンセプトにしているだけに、従来の雑誌とはひと味違うぞ。サターンの情報はもちろんのこと、アーケード、パソコン、カラオケなどワイドに展開されるセガの情報をバッチリ網羅しているのだ！　電撃ＰＳともども応援ヨロシク！

●あの闘神伝がＯＶＡに!!
ＰＳ版で大人気の３次元格闘ゲームが、ＯＶＡとなって[illegible]。気になる発売日は「Vol.1」が[illegible]に「Vol.2」が、８月２１日に、ＢＭＧビクターからそれぞれ￥5,800（税込）で発売されるのだ。ド派手な必殺技の応酬や、色っぽいコスチュームなど見どころもたくさん。期待しよう

●イベント情報
かわいいキャラで人気がある「[illegible]」そのガレージキットの[illegible]を中心としたイベントが、７月１８～２８日まで[illegible]にある「[illegible]MUSEUM HOBBY LOBBY」（TEL：03-3770-6410）で開かれるぞ！要チェックや！


▼躍動感あふれるキャラクター達が、画面狭しと繰り広げる戦闘シーンは圧巻の闘神伝。

奴隷バカライターリスト

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターの真のバカトップ。今号から隔週刊。MD買っちゃった◀激バカ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。さいきんキビキビしてるのがちと心配。マリオ。

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。思いたったら吉日。最近は中古Hゲーに燃え燃え。

まんが／宮須弥・イラスト／岩瀬さとみ

▲三重県　ゆうき良さん：ドキドキしますよ。話しかけられると。

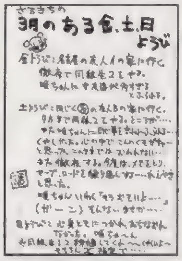
▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：受験生には年末はキツイですね。

▲大阪府　司暮ともさん：アニメ入りますかねぇ？ まだ謎が多いです。

▲宮城県　青井恵子さん：パピーはカワイイですよねぇ。子供いるし。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：サルがあまりにもあまりです……。ひどい（笑）。

▲愛知県　ゆきのさん：しゃべりがまた可愛いんですよ（愛）。



▲三重県　さるきちさん：友だちのゲームは特によく見えるんですよね。

▲広島県　武志かづみさん：パチンコなのにイカスキャラ（笑）。

▲青森県　ナガセさん：「ＫＯＦ」デッキがナカナカで良かったです。

▲静岡県　椎名奈々さん：外道を極めるカズヤ。カッコイイですよ。

▲北海道　園生ゆいなさん：野球させないといけません。

▲富山県　はせぷーさん：当たりやの美晴ちゃんです。当たる当たる。

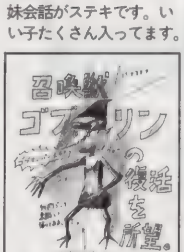
▲東京都　祥人さん：姉妹会話がステキです。いい子たくさん入ってます。

▲岐阜県　砂藤志束さん：カッコイイです……。血の滴る聖剣エクスカリバー。シブすぎですねぇ。

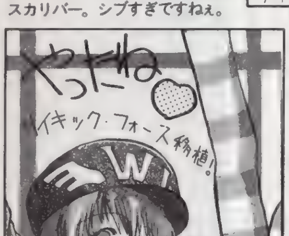
▲広島県　ＤＤＴさん：ドーンと行きそうで、かっこいいです。ブルマでゴーって感じです。

▲三重県　桃亀イリヒさん：アニメってゲームで見るの忘れますよね。

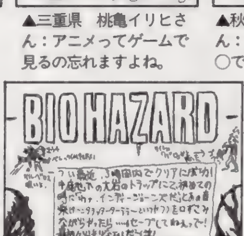
▲秋田県　一藤にたかさん：アスカの意地悪顔が○です。



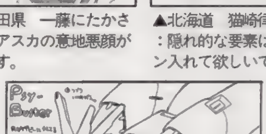
▲北海道　猫崎律令さん：隠れ的な要素はバンバン入れて欲しいです。



◀北海道　鈴城芹さん：特典何が欲しいですか？ マウス（笑）？ ネジコン（爆）？ え？ マルチタップ？ 多人数対戦？



◀福島県　プラント24さん：楽しいですよね。「バイオ」。ドキドキしっぱなし。何度やってもですからねぇ。

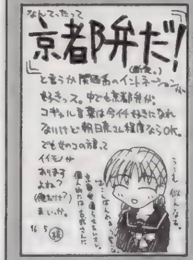


◀大阪府　雨宮五月さん：こういうフォルムもいいです。サイフラッシュ！

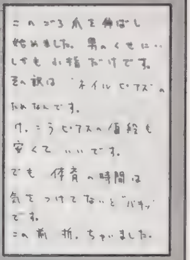
◀兵庫県　よしかーひろみさん：コスプレ写真送って下さいね（笑）。

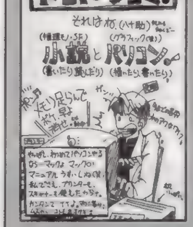
奴隷の趣味

世の中にはイロイロな趣味がありますよねぇ。どうしてこんなにスゴイんでしょう？ ヘイベイベー、みんなの秘密を教えておくれよ！ 楽しんでるのかなぁ？　（魔）

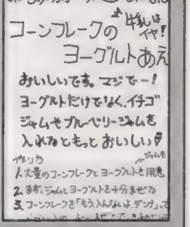


▲埼玉県　バス核爆発さん：これもまた趣味。いいですよね、方言。

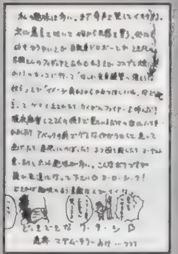

▲秋田県　エリア88さん：痛そうです。生爪はがし。バキって。

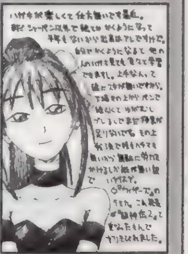


▲愛媛県　たっぷさん：でもマックは壊れると…直しようがありません。



▲東京都　綾乃さん：おいしいですよね。そこに生フルーツ入れても○。


▲大阪府　みけちゃんさん：ちょっと怖いかもしれないですよ。


▲大阪府　雨宮五月さん：ガンバって描いていればいつか良いことあります。

「シールを集めてます。ＤＰＳ増刊のメモリーカードシールや、カレンダー用のシールまで、まさにイロイロ。ビックリマンとか雑誌の付録とかもう……引き出し２段分ギッシリです。どうにかして下さい。下の方腐ってるかも。怖くて見れないんですよ」滋賀県　永野松男さん：

そんなになるまで放ったらかしにしておいたらダメでしょう。もしかしたらシールのネバネバが下の方で熟成してジクジクしてるかもしれんスよ。もっと怖くならないうちに片づけた方がいいかもしれないですな。

「スーパーの袋を集めてます。各サイズ１枚ずつ、きちんと畳んでコレクションにしてます。最近はコンビニ系なんかでイロイロな袋を用意してるので、集めるのが大変です。でもなんか嬉しいんですよ、揃ったときは。自分でもムダだってわかってるんですけどねぇ（笑）」東京都　蓬莱路助さん：

なんだか楽しそうですよね。一見、他人にはムダに思えるようなモノでも、当人には大問題。そんな趣味がイカスと思います。

「ネジを集めてます。小さいのから大きいのまで。瓶に入れて取ってあります。ただそれだけ。けっこう便利なときもありますが役に立たない時が多いです」神奈川県　士動獅子丸さん：

ネジってスゴイ種類あるから、いいかも。

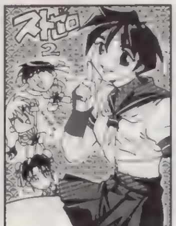
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタでね。モラルを守って美しい奴隷。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。最近はメキメキギャルゲー路線。ウェビーLDゲット。

■うききくん：今は？　あ、お金ナシ？　MDとか買っちゃったしね。ユカ兄さんと呼ばれるビッキーな浪費家。

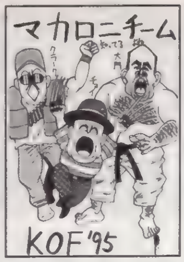
■さとちーくん：突然登場。本誌ライター。ギャルならおまかせ。大量ページも怖くない。でもちとオバカさん。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。とにかくブツブツ言うのが好き。無責任に言い捨てるのも好き。MD。

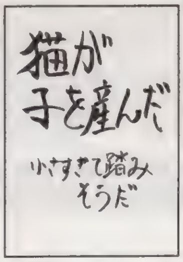

◀群馬県　蒼井凛さん：チュンリーは主役の座を奪われちゃう？

◀岐阜県　KUKUMAさん：いいのでしょう。ユーザーがよければ。

▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：全国に何万人もいるような気もします。

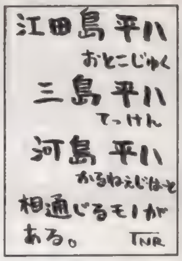


▲岩手県　プレステ兄妹（兄）さん：キンドーちゃん＝チョイは……（笑）。



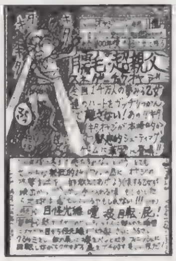
▲長野県　ファさん：踏まないように気を付けてあげてください。

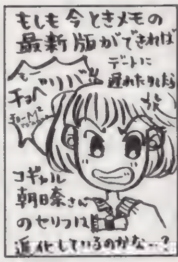
▲大阪府　なかじまさん：またっていうのはいったい？　前にあったです？



▲神奈川県　多奈竜さん：愛通じてます、いや確かに相通じてます。

◀佐賀県　ぱるる誠志さん：背後霊で戦うしかないんですね？

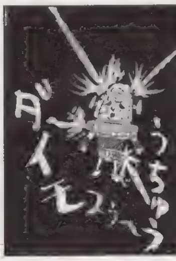

◀愛媛県　GRUさん：親父が好きなのですね。OKです。

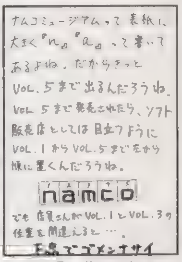


▲高知県　キューティーさん：進化していくです。流行大事ですから。

▲愛知県　中重仁里さん：ネコショウグンはステキ。ひゃーほーくんは？

▲神奈川県　多奈竜さん：危ない感じでいいですよね。とりつかれてる！


▲千葉県　オーラちからさん：無惨。宇宙でももう少し使えればなのです。



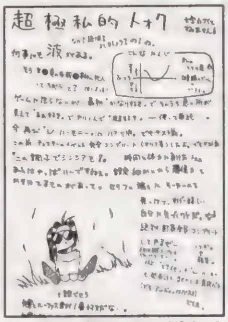
▲三重県　菅平太郎さん：そうかぁ確かに危ないですねぇ。

◀京都府　紫狼さん：安くなってから買うのが○かもしれません。

◀広島県　武志かづみさん：欲しいです。本当に。小さくて可愛いです。

▲北海道　ベンジャミンさん：ガンバって下さい。とにかく、ガンバって下さい。応援することしかできないですけど……。

▲栃木県　たがたがさん：なにもそこまでって感じはしましたよねぇ。キャラをいじめすぎ。報われるといいなぁ。

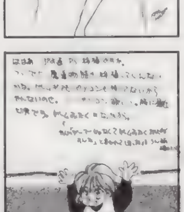


▲大阪府　信乃さん：そうして「ウィハモ」やっちゃうんですね。めざせ完クリ！　です。ムズカシそうで……カンタンかも。

▲埼玉県　あゆむさん：「タクティクス」はどうなるんでしょうねぇ？　移植は？　きっといろんなメーカーが……。

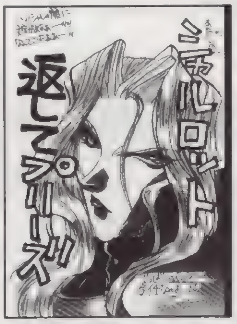
▶新潟県　HAL1000さん：娘はスリーピングビューティ。早く育ててたくてワクワクします。

▼岩手県　伊藤勇太さん：なかなかです。ロードも速いし。ただ……SSと比べると……ね？　トホホです。



◀新潟県　HAL1000さん：オマケあれば買っちゃいますよね。シクシク。

◀群馬県　藤谷主さん：ほんと、「魔導物語」をお願いしたいです。



▲熊本県　島津弥七さん：強かったですしね。でも今はもういない彼女。ちょっとトホホです。恋の結末も知りたいし。

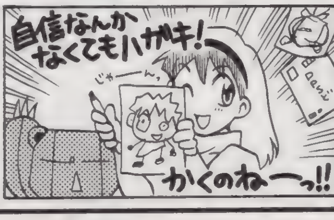
▲兵庫県　真嶋勲さん：何度、オゥってうめいたことでしょう。怖い怖い。超怖い。でも楽しい。楽しすぎます。

▲長野県　楠本由貴恵さん：いいですよね、こういう話をしている瞬間って。クーラーのきいた部屋で。

▲大阪府　柏田秀紀さん：竜子、極めると強いです。活躍中です。バレーボーラーおそるベシ。イナズマサーブは必殺技？

隔週刊はひょっとすると月2回だ！

隔週第一発目の奴隷いかがでしたか？　月刊と変わらないことを隔週でやるのか？　と疑問でしょう。担当者も疑問です。でも読者様からのハガキさえあれば、マハリクマハリタで一定時間無敵です。隔週でやるには実際、かなりの数のハガキが必要です。ハガキは電池と思って下さい。電池がきれると奴隷担当者も動けなくなってしまいます。そんなに大切なハガキを今これを読んでいる貴方に書いて送って欲しいのです。ね？　ママフェスタ！　お願い。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにためればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますか、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればまだまだトップは近い！

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1 0 1 -

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション プレゼントVol.24係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな 男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望の対戦セット（A・B・C）

希望のソフト番号（1〜83）

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】 その他

【20】

【21】

キリトリ線

電撃PlayStation 24号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（6～11ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月27日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事３つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①隔週刊化記念大プレゼント②エターナル・メロディ③キッドクラウン２④マクロスＶＦ－Ｘ⑤はるかぜ戦隊Ｖフォース⑥刻命館⑦さるかにハムぞう⑧BELTLOGGER9⑨オウバードフォース⑩ありす イン ワンダーランド⑪デスウイング⑫卒業～クロスワールド⑬ノエル⑭新フォーチュン・クエスト⑮ときめき対戦ぱずるだま⑯同級生麻雀⑰アイドル雀士スーチーパイII⑱ウェディングピーチ⑲魔法少女ファンシーCoCo⑳ＣＲＷ㉑エンジェルグラフィティ㉒ストリートファイターＺＥＲＯ２㉓ＳＮＫカウントダウン㉔ゼロディバイド２㉕ＴＯＢＡＬ No.1㉖はじめてのＰＳ㉗新作ソフトレビューTHE DEEPER㉘びっくりＰＳ新記録㉙４色奴隷㉚ウラワザデータベース㉛ＰＳはじめて物語㉜電撃コラムス㉝ＰＳの奴隷㉞ポポロクロイス物語㉟KING'S FIELDIII㊱ヴァンダルハーツ㊲スペクトラルタワー㊳ワイルドアームズ㊴[新作Station]探偵神宮寺三郎㊵[新作Station]ネオ・プラネット㊶[新作Station]Ｋ－１グランプリ㊷[新作Station]ＥＰＳシリーズ㊸NEXT WAVE？㊹電撃ランキングステーション㊺ＰＳ移植化計画Ver．2．0㊻電撃NEWS STATION㊼[別冊付録]電撃PlayQuestionVol.3

【2】今号でつまらなかった記事１つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト３本を192～193のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを２つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを２つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を４つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ　②プレイステーションマガジン　③ＨＹＰＥＲプレイステーション　④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を２つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例：ＲＰＧ、格闘、美少女など)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン　②セガサターン　③NINTENDO64　④３ＤＯ　⑤ＰＣ－ＦＸ　⑥ＰＣエンジン　⑦メガドライブ　⑧メガＣＤ　⑨スーパー32Ｘ　⑩ネオジオ　⑪ネオジオＣＤ　⑫プレイディア　⑬ゲームボーイ　⑭ゲームギア　⑮バーチャルボーイ　⑯その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】アーケードゲームの情報についてどう思いますか。

①専門のコーナーが欲しい　②大きなショーやＰＳ関連タイトルの情報だけでよい　③必要ない

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい　②価格が上がるならいらない　③価格は据え置きで本誌を削ってでもほしい　④とくに付録は必要ない　⑤その他

【20】こんな付録がほしいという希望があれば具体的に書いてください。

【21】隔週刊になった電撃ＰＳに対しての意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

5月増刊号G2

1:クーロンズゲート小黒ポスター　堤下伸久（大阪府）篠崎望（千葉県）栗栖英通（広島県）米田則和（鳥取県）褒岩克也（岩手県）藤戸力（福井県）樋熊豊喜（千葉県）他３名

2:七星闘神ガイファード特大ポスター　石井彰人（大阪府）野崎和行（香川県）花沢祥平（東京都）中津宗一郎（千葉県）櫻井弘明（千葉県）

3:王宮の秘宝テンションキャラバッチセット　扇割寛智（富山県）山谷浩（山形県）宇野聡（福岡県）今村剛（東京都）守田泰造（福岡県）他５名

4:でろーんでろでろキーホルダー　紫原剛（兵庫県）夏目孝憲（愛知県）内野富徳（茨城県）浅井裕一（愛知県）飯島嘉隆（香川県）岩井一平（神奈川県）他６名

5:卒業Ｒテレカ　小谷田さやか（東京都）山地拓実（神奈川県）奥村恭弘（熊本県）井之上浩一（滋賀県）吉田和浩（茨城県）

6:ネオプラネットテレカ　浜直也（長野県）柴山悦子（静岡県）大友翔子（神奈川県）昆由加里（宮城県）早野大介（岐阜県）

7:ＰＳソフトＸ－ＣＯＭ　仁昌寺真澄（千葉県）姫野裕介（愛知県）門間智宏（宮城県）他２名

8:ＰＳソフトザ・心理ゲーム　姥神忍（岩手県）金泉聖（新潟県）清野隆司（北海道）他２名

9：ＴＩＺスペシャルCD-ROM　徳永喜子（愛知県）富樫和伸（新潟県）木村花代子（愛知県）

6月号

ときメモポスタードリーム　1：（詩織）佐川昌俊（福島県）2：（虹野＆詩織）似鳥清文（岩手県）3：（清川）酒井洋（島根県）4：（詩織）槌田高志（山口県）5：（美樹原）御菩薩池篤史（埼玉県）6：（虹野）越智理恵（佐賀県）7：（朝日奈）坂本京子（広島県）8：（鏡）匂坂圭児（静岡県）9：（全員）松坂哲宏（東京県）10：コナミ特製ポスター（ノーマル）石田篤史（富山県）11：コナミ特製ポスター（黒崎さんサイン入り）蜂須賀術（神奈川県）12：コナミ特製ポスター（金月さん＆黒崎さんサイン入り）織田佳枝（北海道）

13：黒崎さんサイン付き画面写真　長岡宣明（宮崎県）鈴木真衣子（神奈川県）氏家将宏（青森県）宮原正宏（佐賀県）中島圭司（滋賀県）柴田篤史（滋賀県）松尾秀幸（佐賀県）

14：ファイティングコマンダー10B　神崎真（兵庫県）平野篤太郎（神奈川県）山谷裕樹（秋田県）

15：ファイティングコマンダー10B（黒）玉井潔明（愛媛県）斉藤慶樹（福岡県）青木年雄（大阪府）

16：ガンダムポスター＆ペーパーバック　大木明（熊本県）工藤公康（福井県）小松栄子（大分県）他2名

17：鉄拳下敷き　足立優（兵庫県）大江健二郎（埼玉県）山下泰史（愛知県）栗田功（岐阜県）丹内智子（北海道）山本士郎（香川県）児玉憲二（鳥取県）一条兼人（京都府）太田徹（東京都）野田勇（石川県）他10名

18：キングスフィールドII（体験版）　延広耕治（徳島県）岡田達雄（岡山県）岡田真理（島根県）柏倉盛行（栃木県）田坂勝子（広島県）

19：エイリアントリロジーテレカ巷岡俊史（東京都）田中洋平（山口県）横山美波（東京都）江口弘志（佐賀県）関口龍人（神奈川県）他5名

20：『鉄拳2』ホルダー＆キャラクターカード　南雲沙織（新潟県）高橋正樹（岩手県）柴田浩充（山形県）重野治（福井県）稲村太一（東京都）川崎徹（茨城県）杉村寛治（東京都）滑川亜矢子（東京都）橋本幸典（香川県）武藤茂樹（長崎県）他40名

21：鉄拳2ソフト　曽川秀一（新潟県）馬場崎大樹（兵庫県）雨夜和宏（北海道）

22：ヴァンパイアソフト　中野光雄（千葉県）小橋智絵理（埼玉県）天山一郎（和歌山県）

23：バイオハザードソフト　山本徹（大阪府）加茂秀敬（東京都）辺田鉱一（静岡県）

24：ギャラクシアン3ソフト　川村健（高知県）元木康之（徳島県）阿波根玲子（沖縄県）

25：ＤＸ人生ゲームソフト　平田正美（愛知県）鍋田元道（東京都）多田るい（山形県）

26：天地を食らうIIソフト　宇藤光章（東京都）若米勝利（千葉県）佐藤和久（大分県）

27：ギャラクシーファイトソフト　大楽浩二（山口県）井上大（群馬県）深田直子（高知県）百合本順也（山口県）本内真太郎（千葉県）

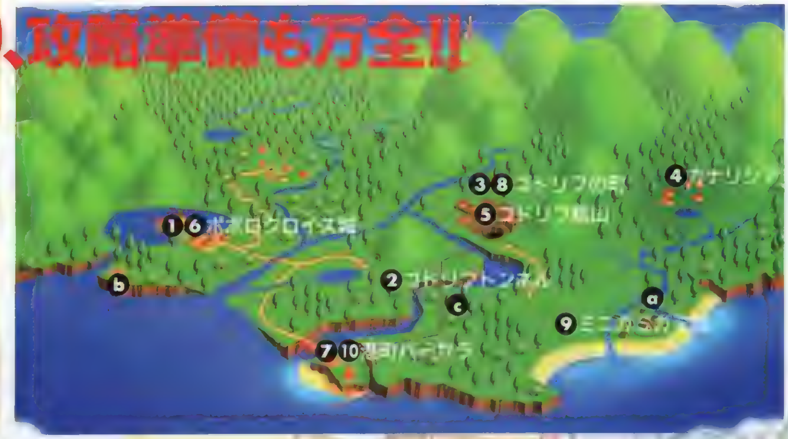
電撃PSはRPGの味方です

ここにきてRPGのリリース数が格段に多くなって来ているPS市場。RPGが増えるっていうことは知りたい情報や謎も増えるということですね？　そんな時はおまかせ下さい！　月刊創刊当時からおなじみの、このコーナーがお答えします。しかも隔週でパワーアップして！

発売せまり、攻略準備も万全!!

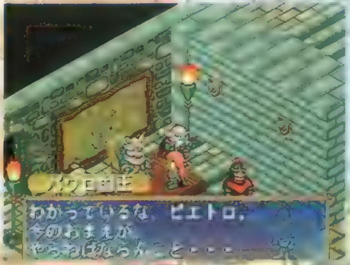
ポポロクロイス物語

とうとう発売まであと半月! 期待にたがわぬ名作となって、ポポロクロイス王国の物語はもうすぐ幕を開けます!!



第1章とはちがって、ここからは攻略手順も重要になってくる。ストーリーチャートを掲載したので、それにそって進むと確実。上のマップや町の番号もチャートに対応しているぞ。

さて塔の女性が王妃、つまりお母さんと知ったピエトロは、その魂が闇の世界にあることを知る。ピエトロは魂を呼び戻す手段を求め、また冒険に出ることを望むのだが……。



◀王妃のことは大人に任せ、立派に育つことを説く王様。正論だ。

①⑥ポポロクロイス城 宿○ 店○

◀けなげなナルシアに、ギルダもさりげなく気をつかう。

▼城下町の道具屋で売っている品は、第1章とは変わっている。

第1章と同じく、城から出してもらえないピエトロ。でも今度は、ナルシアの言葉をよく聞いていれば、簡単に脱出できるはず。1度城の外に出てしまえば、王様も冒険を許してくれる。ナルシアとともに新たな冒険の始まりだ!

CHECK 1 あとでこんなイベントも…

ゴドリフでのイベントを終えてから城に戻ると、ヤンに再会できる。ピエトロが王子であることを知らなかったヤンだったが……。

▲ガク然とするヤン。気分は黄門様だ。

②ゴドリフトンネル 宿○ 店×

▼まだホーリーバーストでカタがつく。MP回復の薬があれば楽だ。

第1章で壊れていた南東の橋は、もう修復されている。進むと道が東と南の二手に分かれているが、南の港町パーセラは周囲のモンスターが強いので北側の道を進もう。トンネルの入口には家があり、宿として利用できるので攻略の拠点にしよう。トンネル内のモンスターは少し強いが、ダンジョンとしては単純なのでサッサと通りぬけよう。

◀こんなモンスターの出る所の一軒屋じゃ、そりゃあだれも訪ねてこないって……。

ポポロクロイス物語

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月28日予定		

 ©Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI ※"宿○"などの表記は、宿または店の有無をあらわします。

③⑧ゴドリフの町　宿○　店○

鉱山の採掘場がそのまま町になったゴドリフ。今は鉱山にモンスターが出現し、人々は仕事ができないという。中にとり残された人もいるとか。

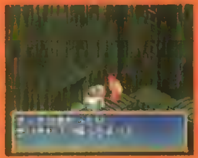
▲ナグロという人がまだ鉱山にいて、家族や仕事仲間も心配している。

◀1度はここの宿屋に泊まるべし。ちょっとしたイベントが起きる。

▶「ござる」といえば……。白騎士がひと足先に、鉱山へ乗り込んでいったのだろうか？

CHECK 2 そのまま入ろうとすると…

ハシゴを降りて鉱山に入ろうとすると、入口にいる人に止められてしまう。中に入るには、他の手段を探すしかないようだ。



▲気は荒いがいい人なので、怒らないでやってね

頼りになる、かじ屋たち

鉱山の町だけあって、ここのかじ屋はあとで行くパーセラの同業者より優秀らしい。その技術はあとで役に立つはずだ。

しかし今は、鉱山にモンスターは出るわ仕事の注文は来ないわで、親方はすることナシ。せめてピエトロがモンスターたちを退治しさえすれば……。

▲鉱石が採れるようになれば、飲んだくれだった親方も復活！　ピエトロにも協力を約束してくれる。

④カナリシア　宿○　店○

ゴドリフからは南東→北東と、少し遠回りして湿地帯を通って行く。カナリシアは魔法使いたちの町で、人々の変人ぶりがけっこう楽しい。ここでヤンと会い、実験に参加すると、思わぬ事件が起きるのだ！

▲天文台にも似た、ヤンの実験場。中をくまなく調べよう。

▼ブリオニアへ飛べば、闇の世界へ行く方法も見つかるかも？

▲ヤンの大砲でブリオニアへ飛ぶはずだったピエトロ。しかし発射直前の事故(？)によって、あらぬ方向へと飛ばされてしまう。命がけだぜ、人間大砲！

第2章・前半 ストーリー＆パーティチャート

①ポポロクロイス城　仲間キャラ　ナルシア

ピエトロの部屋からベランダに出て、脱出。とくに行き先は決まっていないが、橋を渡ってゴドリフトンネルをめざすとよい。

②ゴドリフトンネル

難しいダンジョンではないが、道のりは長い。出口からゴドリフまでも何度かモンスターが出現するが、余裕をもって突破したい。

③ゴドリフの町

そのままでは鉱山に入れないので、ひと通り話を聞いたらカナリシアをめざす。イベントが発生するので宿屋には泊まっておきたい。

④カナリシア

あるイベントによって、ゴドリフ鉱山に入ることができる。しかし、一時的にナルシアとはぐれて1人で行動することに。

カナリシアまでの要注意モンスター

MONSTER

ハリネズミ
▼直接攻撃をすると丸まってガード。こちらのほうがダメージを受けてしまう。魔法や必殺技で倒そう。

ウッキィ
▲降参(攻撃無効)、仲間を呼ぶ、所持金を盗むなど多彩な攻撃を見せる。

どくキノコ
▼胞子でこちらを毒状態にする。ホーリーバーストを使っても生き残ることがあるぞ。

⑤ゴドリフ鉱山 宿○ 店×

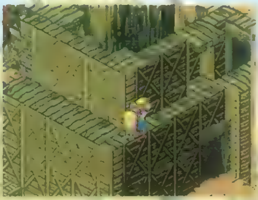
鉱山で、モンスターにおびえるナグロに遭遇。ピエトロがモンスターを倒して見せると、ナグロは感心してついてくるようになる。とはいっても、ナグロはHPこそ多いものの戦闘ではあまり頼りにならない。とうぶんは「いやしのみ」などの薬を持たせて、回復係にしたほうがよさそうだ。

▼武器がボロいのか、攻撃力はほとんどない。◀最初ナグロは、話しかけてもこの始末。

▲橋を渡す装置を作動させるナルシア。一生懸命な仕草がかわいい。

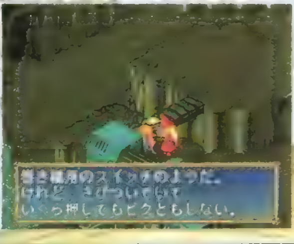
ナルシアと再会!

出口に続く道を見つけたが、機械じかけの橋は向こうからしか渡せない。しかしそこに、出口側から追ってきたナルシアが到着！　合流して3人で戦うことができるようになる。



◀鉱山内はかなり複雑。通路の出入口をよく確認して、道を探そう。

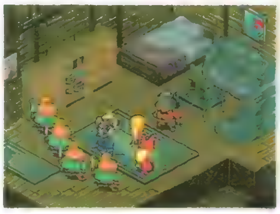
▲作業員たちの休憩所が宿屋の代わりになる。頼りのナルシアもいないし消耗も激しいので、必ず見つけてマメにセーブしたい。



◀この橋さえ渡れば…。動かすには相当な力が必要らしい。

白騎士も復活!

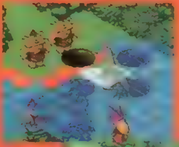
白騎士を発見！　だが呼んでも反応はない。先にボスを倒し、あとでゆっくり助けよう。



▶ザコは魔法で一掃。ボスを集中攻撃だ。

CHECK 3 新しい必殺技・おとしあな!

ゴドリフ鉱山をクリアするとナグロから「おとしあな」を教えてもらえる。ボスキャラや空を飛ぶ敵には効かないが、普通のザコ敵なら一発で倒すこともできる技だ。



◀モンスターの足元を掘る！

▶地上にいる敵ならイチコロだ。

仲間キャラ：ナグロ／ナルシア／白騎士

⑤ゴドリフ鉱山

まずナグロを仲間にして進む。途中でナルシアが合流し、この3人でボス・オークキングを倒す。

ボスを倒すともうモンスターは出ないので、白騎士を連れて脱出。外に出るとナグロは仲間から抜けナルシア・白騎士とのパーティになる。

⑥ポポロクロイス城

必ず帰らなくてもいいが、ヤンとのイベントが発生する。

また港町パーセラの情報も入る。また橋を渡って、今度は分かれ道を南へ。ゴドリフ鉱山をクリアしたレベルならば、パーセラ周辺のモンスターとも十分に戦えるはず。

⑦港町パーセラ

町の奥にある工場で、フライヤーヨットを作ろうとする男に出会う。ゴドリフ鉱山をクリアしていれば、スクリューをゴドリフのかじ屋に作ってもらうための設計図を渡される。

また、パーセラ・ゴドリフ間を安全に往復できる直通トロッコも開通している。

パーセラまでの要注意モンスター

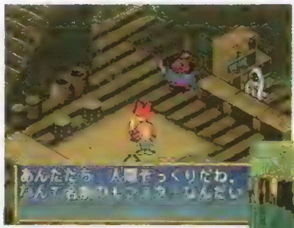
▼ゴドリフトンネル手前あたりから出現。上記の〝おとしあな〟と同じ技を使う。

▲パーセラの周囲に出現する。外見に似合わぬ素早さと、高い攻撃力をもつ、正統派の強敵だ。

ストーリーには直接関係ない

カナリシアの魔法使いによって頭が良くなったモンスターたちの村。友好的に接してくれるので、気軽に話しかけてみよう。見た目はザコ敵のようだが、意外な面を見せてくれる。

この村ならではのイベントとして、モンスターの武闘大会が開催されている。その気になればピエトロも参加できるが、対戦相手は強敵ぞろいなのでなかなか勝ち抜けないかも。優勝すると何かもらえるかな？



◀人間にも親切な彼らだが、モンスターが変身した姿だと思っているのかも？

▼細い橋の上で戦う、武闘大会。もちろん1対1だ。

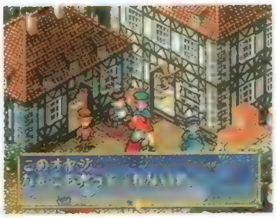
ⓐモンスター村 宿○ 店○

⑦港町パーセラ　宿○　店○

パーセラはポポロクロイス王国で唯一の港町。この時期は空飛ぶ謎の島・ブリオニア見物に多くの観光客が集まっている。そのためか宿も店もあざとい商売をしているようだ。

この町で気になるのは、扉が開かない謎のお店。何か入る手段がありそうだし、いい物も売っていそうだが…。

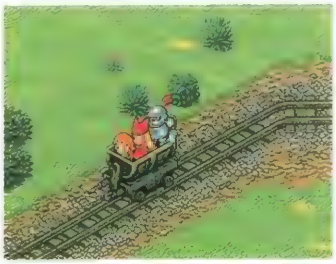
◀この町のかじ屋は大量生産による。質は悪くとも安い製品作りがモットー。



◀普通の店だけでなく街頭販売も。だが観光客からはこんな不満も……？

2つの町を橋渡し!

この町にはフライヤーヨットを作ろうとする男・ポトロフがいる。だが町のかじ屋は腕が悪く、ヨットのスクリューを作れない。ゴドリフのかじ屋に頼んだこともあったが、親方に断わられたという。しかし今ピエトロが頼めば、スクリューを作ってもらえるかも！

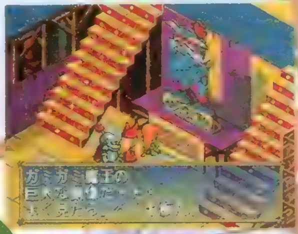


◀トロッコの旅はけっこう快適。そのまま向こうの町についてしまうけど、途中を歩けないものか？

⑨ミニガミガミ城　宿×　店×

スクリューは完成。しかしガミガミ魔王がそれを強奪してしまう。魔王はゴドリフからずっと南に、城を建設して待っている。前の城よりずっと粗末な造りなので、さっさと取り返そう。

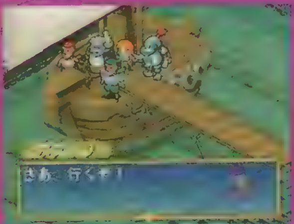
▲完成を待って一泊していたが、翌朝になって意外な結果が待っていた！



▲さすがに期間も資金もなかったのか、新しい城は情けない作りだ。

そしてついにヨット完成!

港町パーセラにスクリューを運び、ヨットは完成。喜ぶ一同だが、ナルシアは少し悲しそう。森の魔女は海には出られないのだ…。



▶海を走り空を飛ぶ、フライヤーヨット完成！これでブリオニアは目の前だ！

仲間キャラ　ナルシア　白騎士

⑧ゴドリフの町

スクリューの設計図をかじ屋に渡す。宿屋で一泊する間にでき上がるが、まだピエトロたちが寝ているうちにガミガミ魔王が来襲。完成したスクリューを奪う。

ガミガミ魔王は南に新たな城を建設している、とわかる。

⑨ミニガミガミ魔王城

ゴドリフから南へ、とことん歩いていく。城の中には第1章のときより強くなったロボットたちが出現するが、城そのものが小さいのですぐガミガミ魔王の所へ行ける。スクリューを返してもらうまでのいきさつはナイショ。

⑩港町パーセラ

スクリューを持って船の製作所へ。建造シーンのイベントが発生して完成。

出発する前にふたたび自由行動できるようになり、アイテムの売買やセーブができるようになる。出発するとナルシアは仲間からはずれる。

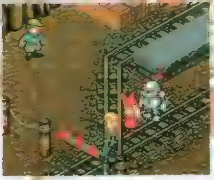
海と空の冒険へ出発!

けど、こんなトコロにも行ってみたい

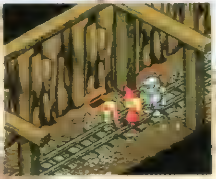
第1章でも来ることはできるが、南の浜辺はモンスターが強いので第2章の序盤あたりが手ごろ。ここに出現するモンスターは「かいばしら」など珍しいアイテムを落とすので、入手しにくるのもいいかも。ミサキー家の家は、無料の宿屋として利用できる。

▲すぐ近くまでモンスターが出現するというのに、この一家はなぜこんな所に…？

ⓑ南の浜辺・ミサキー家　宿○　店×



▶いつもは通れないが、遮断機が開けば……。



◀最初に通過したときに見た宝箱も拾える。

ゴドリフ・パーセラ間のトロッコ線路は、通過するだけでなく歩くことも可能だ。もっとも、普段は遮断機が降りているので通れないように見える。しかしあるイベントによって、線路を歩くことができるようになる。そこには何が……？

ⓒトンネル　宿×　店×

今回はソフトの発売に先がけて、知っていれば必ず役に立つ冒険の心得を紹介！　霧と森の国、ヴァーダイトに真の平和をもたらさんとする勇者たちよ、この記事を片手に臆することなく宿命の旅に出発してくれ。

KING'S FIELDⅢ

ジャンル	3D・RPG	価格	¥6,300
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	6月21日		

KING'S FIELDⅢ

旅立つ前に、これだけは知っておきたい冒険の5箇条

これまではおもに、『キングスフィールドⅢ』の新システムや物語の内容についての最新情報をお届けしてきたが発売一週間前に迫った今号では、新たな旅に出発する前の下準備として、冒険に欠かせない5つのポイントをこと細かに解説するぞ。さらに、旅立ちのエリア「クイスト」のマップも特別に大公開！　この記事を片手にプレイすれば、冒険のスタートダッシュはカ・ン・ペ・キなのだ！

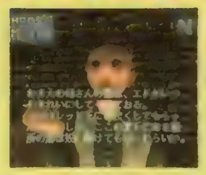
CHECK 1　戦闘はヒット&アウェイで！

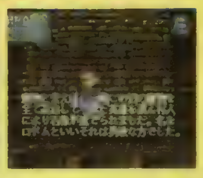
基本的に、モンスターとはヒット＆アウェイで戦うのが戦闘のセオリー。まずはモンスターから離れた位置で、画面左上のＰＯＷＥＲゲージが最大になるのを待とう。ゲージがたまったら、敵の懐に踏みこんでダメージを与え、それと同時にふたたびモンスターから離れてゲージの回復を待つのだ。

▲間合いを調節して、踏み込みながら武器を振るべし。◀ダメージを与えたら、反撃される前に遠ざかろう。

CHECK 2　NPCには何度も話しかけよう

ＮＰＣは、冒険の指針となるヒントをくれる貴重な存在。彼らは話しかけるたび、知っていることを次々と語ってくれるので、同じセリフをしゃべるようになるまで何度も話しかける必要があるぞ。ＮＰＣの中には、特定のイベントをクリアすることでセリフが変わる者もいる。ある程度ゲームが進んだら、再び会いに戻るのも悪くないのだ。





◀▲各種お店の主人もれっきとしたＮＰＣ。いろんな客を相手にしているせいか、普通のＮＰＣよりもいささか情報通なのだ。何度も話しかけよう。

CHECK 3　綿密な調査をおこたるな！

『キングスフィールドⅢ』の世界は、どこにどんな秘密が隠されているかわからない、謎と神秘に満ちた世界。あからさまに怪しい場所はもちろん、一見なんの変哲もないところにも、思いがけない秘密が隠れている場合だってあるのだ。フィールドやダンジョン内で気になるものを見つけたら、面倒でも逐一調査してみよう。もちろん空振りに終わることも多いだろうが、それでも〝何もない〟ことを確認できたのだから、まったくのムダではない。地味な調査こそが最高の攻略法。努力は必ず実を結ぶぞ。

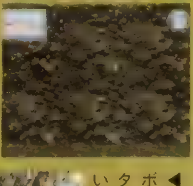
メッセージは必ずチェック

フィールドの要所にある立て札や、壁にかかった表札、メッセージボードなども必ずチェックするように心がけよう。特にフィールドの立て札は、次に向かうべき場所の道標になるばかりか、エリアによっては現在位置を確認する目印にもなる。実はとてもありがたい代物なのだ。

▲こと方向オンチの人には、救いの神にも等しい存在。活用せよ。

隠しトビラを探せ！

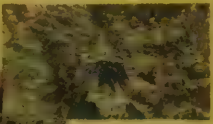
見た目には周囲にあるのと同じ壁なのだが、密着して調べると、轟音とともにスライドして通路や部屋が現れる。それが隠しトビラだ。視覚で判別できないため非常に見つけづらいが、大抵その先には魔物がうろついているので、壁を隔てた足音などをたよりに発見できることもある。逆に言えば、隠しトビラを見つけたからといって、喜々として奥に踏み込むのは非常に危険ということだ。



◀隠し扉の前でイベントボタン（初期設定の◎ボタン）を押すと、壁が開いて部屋や通路が現れる。

隠しアイテムを探せ！

樽や墓、死体などにはアイテムが隠されていることがある。なんとなく泥棒や墓荒らしのようで良心が傷むが、平和を取り戻すためには仕方のないこと。これらのものを見かけたら必ず調べよう。



▲死体からは装備品が見つかる場合も多い。彼らの武器・防具を使って無念を晴らしてやろう。

©1996 From Software,Inc.

CHECK 4 ロドムの鍵は取りはずし可能なのだ

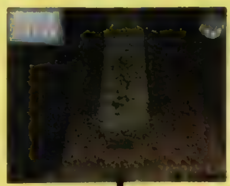
前作、前々作にも扉を開くためのさまざまな鍵が登場したが、この「Ⅲ」にも「ロドムの鍵」と呼ばれるアイテムが登場する。これは主に、壁と一体化した石の扉を開くために使うもので、扉の近くにある台座状の鍵穴にはめこんで使用するのだ。ここで覚えておいてほしいのが、ロドムの鍵は一度鍵穴にはめ込んでも、扉が完全に閉まった状態なら取り出せるということ。ロドムの鍵を使ったエリアに用がなくなったら、帰りに全部回収しておかないと後で困るぞ。

▲実はロドムの鍵は、ゲーム全体を通して何度も使うことになる。それも大量に。回収するのを忘れると、大事な場面で先に進めなくなるぞ。

CHECK 5 ときには危険を承知で飛び降りろ!

高い場所から落ちればダメージを受け、運が悪ければ死んでしまうのは、このシリーズのもはや常識。しかし、階段で降りても行けない特殊な場所を発見したときには、多少のリスクを覚悟して飛び降りてみることも必要だぞ。あやまって水や溶岩に落ちないよう、下にある足場の位置をしっかり確認してダイビングだ!

▶読みがはずれて死んでも困るので、ダイビングを敢行する前にセーブをしておいたほうがいいかも。

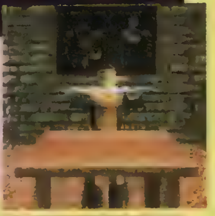


◀上からのぞいて着地点を確認したらジャーンプ。ダメージは痛いがそのリスクを補って余りある収穫があるかも。

旅立ちのマップ、エルフの聖地「クイスト」をガイドするぞ

❶スタート地点

聖地「クイスト」の出発点であると同時に、長い長い旅が始まる場所でもある。まずは道沿いに北へ進み、宿屋をめざすといいだろう。



❷ロドムの鍵

ここにいるマントラップの1体が、ロドムの鍵を隠し持っている。次のマップに行くために必要なものなので、倒して奪い取ろう。

❸竜王草の木

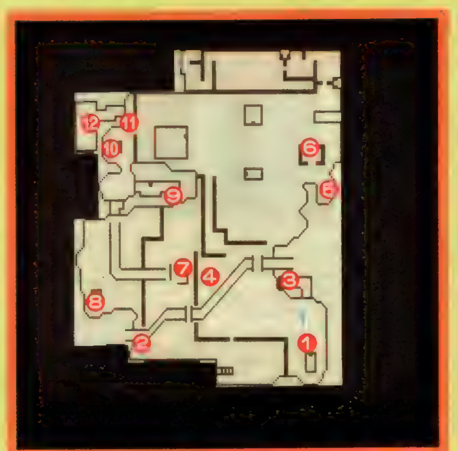
万が一、ライル(主人公)がやられてしまっても、竜王草の実を持っていれば、HPとMPが完全回復してこの場所に復活する。

❹レザーヘルム

骸骨のそばにレザーヘルムが落ちている。骸骨の彼(彼女?)が生前使っていたものなのだろうか…。冥福を祈りつつ、装備しよう。

❺セーブポイント

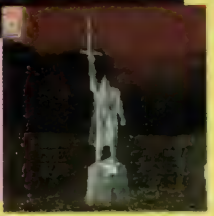
近くに宿屋とマントラップの群生地があるので、最初はここを拠点に経験値稼ぎにはげもう。冒険の基盤を築くのだ。



❶スタート地点
❷ロドムの鍵
❸竜王草の木
❹レザーヘルム
❺セーブポイント
❻ロドムの像
❼竜王草の実
❽ロドムの鍵
❾セーブポイント
❿壊れたイシリウスの泉
⓫宿屋の裏手の扉
⓬王妃の墓

❻ロドムの像

知る人ぞ知る、パイロットスタイルの主人公の像。近くには封印された宝箱がある。どうやったら開くのだろう…?



❼竜王草の実

この場所には、2体のストゥールがいる。片方が竜王草の実を持っているので、毒攻撃に注意しつつ倒して手に入れよう。

❽ロドムの鍵

狭い建物の中には宝箱が1つ。中にはロドムの鍵が入っている。これも後々必要になるので、忘れずに取りにこよう…。

❾セーブポイント

近くには強敵・レッドアイが群れをなしている。こいつらで経験値稼ぎをしたいのなら、念のためここでデータをセーブしておこう。

❿壊れたイシリウスの泉

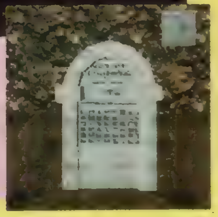
本来なら回復の水が流れ出ているはずなのだが、泉の建物が破壊されていて、その機能は完全に失われている。もったいない話だ。

⓫宿屋の裏手の扉

この扉が使えれば、宿屋から王妃の墓へ直通で行けるのだが、鍵がかかっていて開かない。墓守りが鍵を持っているらしい。

⓬王妃の墓

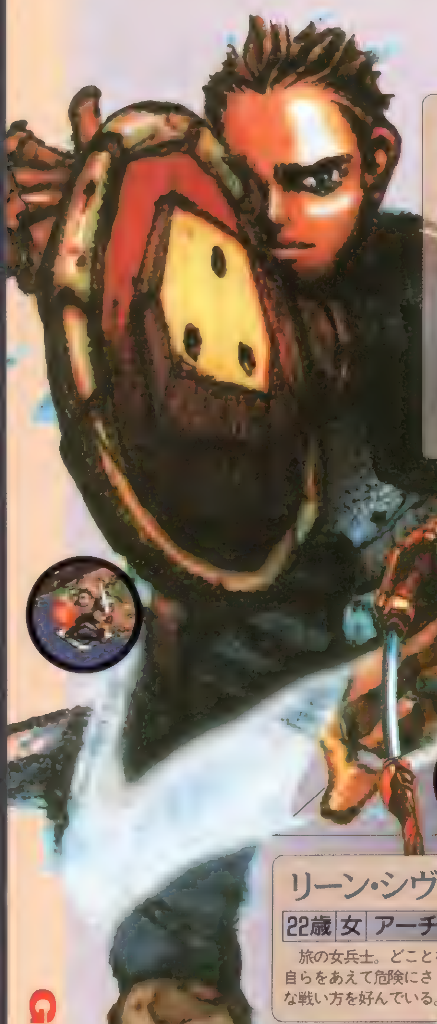
ヴァーダイト王妃、つまりライルの母が眠っている墓。近くにある宝箱は鍵がかかっていて開かない。壁の向こうから物音が…?



ヴァンダル

3D表現を最大限に活かした演出がスゴイ!!

この秋に登場する期待のS・RPG超大作『ヴァンダル・ハーツ』の輪郭が、おぼろげながらも見えてきたぞ。今回は、"３Ｄ"であることが最大限に生かされた魔法攻撃や仕掛けの数々を紹介しながら、その魅力あふれるゲーム性に鋭く迫るのだ!!

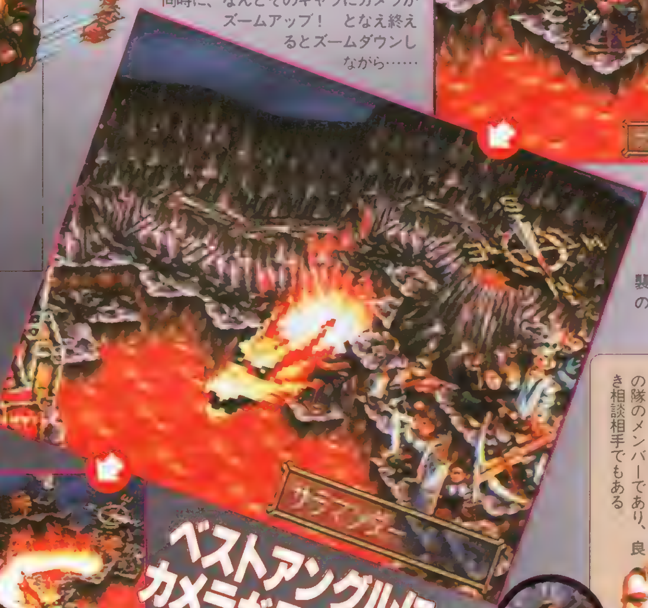


アッシュ・ランバート
24歳｜男｜ヒーロー
本編の主人公で、イシュタリア警備兵団第16小隊を率いる。「黒い疾風」の異名を持つ剣の達人

リーン・シヴァ
22歳｜女｜アーチャー
旅の女兵士。どことなく陰があり、自らをあえて危険にさらすような無謀な戦い方を好んでいる。

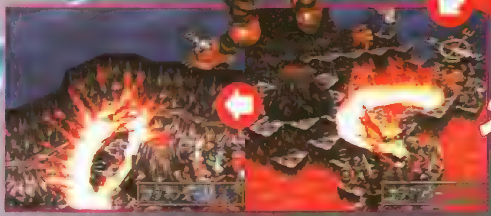
全体魔法
【サラマンダー】

▶魔法使いが呪文をとなえはじめると同時に、なんとそのキャラにカメラがズームアップ！　となえ終えるとズームダウンしながら……



◀カメラアングルが"サラマンダー"のほうにグイーンと移動するのだ。巨大な炎の龍が、敵に襲いかかる!!　大迫力のグラフィックなのだ

ベストアングルにカメラが回り込む!!



▲[illegible]誌面で[illegible]それほどこの[illegible]ンはスゴすぎる!!　▲右上の方位磁針の向きが、２枚目の写真より180度回転している点に注目　カメラは龍を追うのだ！

キース・バルドー
27歳｜男｜ソルジャー
常に冷静沈着で、頼りになる大男。また、アッシュの隊のメンバーであり、良き相談相手でもある

このゲームの中でも、とにかく注目してほしいのが、魔法シーンのアニメーションだ。これまでのＲＰＧなどにはなかった大迫力のカメラアクションには、キミもきっと度肝を抜かれるハズ。とにかくカメラは縦横無尽に動く、動く！　そしてベストなアングルを見つけると、ズームアップ＆ダウンで、その魔法をさらにカッコ良く演出してくれるのだ。効果範囲が球形に設定されている魔法の場合には、カメラは上空高くまでひいていき、その効果全体が見えるようにもしてくれる。今回あげた２つ以外にも、ド派手な魔法がまだまだあるのだ!!

MAGIC
ド派手な魔法演出!!

攻撃補助魔法
【スペルバインド】

▶補助魔法"ス[illegible]

▲これで敵は身動きを取ることができない。このほかにもド派手な魔法はまだまだあるぞ。その種類はなんと30以上！

ハーツ
～失われた古代文明～

立体フィールドで展開される究極のシミュレーションRPG待望の登場だ!!

ヴァンダル・ハーツ 失われた古代文明

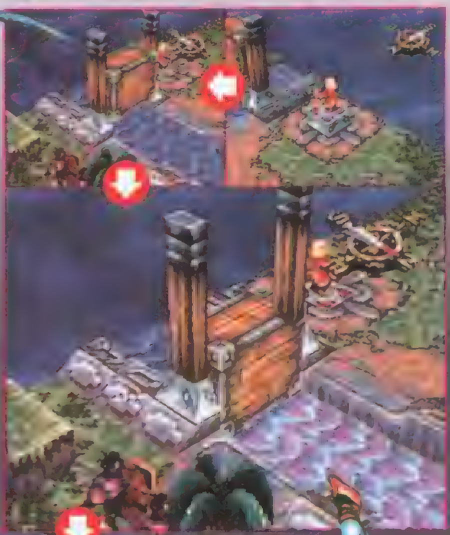
ジャンル	S·RPG	価格	¥5.800(予価)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

STORY

一国の興亡を背景に、重厚な人間ドラマが幕を開ける!!

「イシュタリア」一それは15年前、〝賢者アレス〟を中心とする民衆によって誕生した、大陸初の共和制国家。「黒い疾風」の異名をとる剣士、アッシュ・ランバートの祖国でもある。ある日、彼のもとに、ある秘密任務が舞い込んでくる。そしてこれをきっかけに、彼は旧王朝の秘宝をめぐる陰謀に巻き込まれていく。「創世記」の伝説に通ずるこの秘宝には、世界の運命をも左右する重大な秘密が隠されているとは知らずに……。

アモン・ミゲル
18歳　男　アーチャー
生真面目で、やや気弱なところもある新米兵。同じ新兵のサリアに気があるらしい。



▼スイッチの作動にともなって、水門にカメラのアングルが変わる。いったい何が起こるのか？

▼水門のそばに、なにやらアヤシげなスイッチがある。エリナがためしに乗ってみると……

水がひいていく!

◀水かなくなった！ さてエリナはどうする？

ケイン・シュバイツ
25歳　男　？
タカ派議員シュバイツの息子で治安維持部隊「クリムゾン」リーダー。アッシュのライバルだ

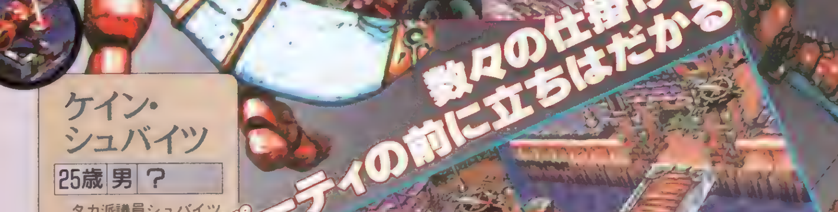
TRAP
3Dならではの仕掛け!

フィールド上に存在する無数の仕掛けには、３Ｄ表現を生かした立体パズル的な要素が組み込まれている。敵の頭上にある石を落として攻撃したり、水門を破壊して低地にいる敵を溺れさせたり……。キミのひらめきやアイデアが重要となる、戦略性に富んだ戦闘が楽しめるのだ。隠された様々な仕掛けを、キミはいくつ試すことができるかな？

ホセ・カルパス
21歳　男　アーチャー
アッシュの隊のメンバー。お調子者で女好きだがムードメーカーでもある

エリナ・ソーン
19歳　女　メイジ
並外れた魔法の才能を持った少女。失踪した父を探している。

数々の仕掛けがパーティの前に立ちはだかる



橋がかかったぞ!
▲スイッチを押して城門の跳ね橋を落とす。こういった仕掛けの1つ1つにも、巧みなカメラアクションを駆使した見事な演出が

▼敵が後ろから攻めてきたぞ。この箱を落として、階段をふさいでしまえ！

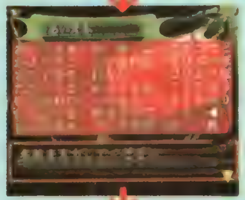
▲このように仕掛けは、フィールド上のいたる所にある。有効に使おう。

CHARACTER MAKING

キャラクターメイキング

CHECK POINT

❶『スペクトラルタワー』に登場するキャラクターは、総数128体以上！
❷最初のうちは何が飛び出すかわからない、番号入力によるキャラクターメイキング
❸さらにその番号の組み合わせで、違う種類のキャラクターを作ることもできる



▲▶タイトル画面からキャラクターのステータス確認画面までは、こんな感じで進んでいく。キャラが気に入らなければ、もう1度名前入力からやり直しになるのだ。

ダンジョンに入る前、キャラクターメイキングがアツイのだ!!

キャラクターがいなければ、ＲＰＧは話がはじまらない。そのキャラクターだが「ＳＴ」の場合は『ウィザードリィ』同様、自分で作ることになるのだ。しかもその方法が極めて簡単！ ４ケタの数字の組み合わせを２つ入力するだけで、キャラクターができてしまうのだ。一体全体、どういう法則性に基づいてキャラクターが決定されるのだろうか？ まずはキャラクターメイキングからお話をうかがったぞ。

キャラメイクは自由です

――このキャラクターメイキングなんですが、まず、入力した番号によってキャラクターが生まれるわけですよね？

桑名真吾氏（株式会社アイディアファクトリー／プロデューサー、以下、K）：はい、そうですね。

――どういう法則性があって（生まれてくる）キャラが決定されるのでしょうか？

K：法則性自体は、これは秘密にしたいんです。というか、その法則というのが、１つではないんですよ。例えば、ある番号を入れて（入力できる数字は５～８ケタという制約があります）「たびびと」ができたとします。それを覚えておいて、次にキャラクターを作るときに加算してみたり、減算してみたり、連立方程式を作ってみたりと、いろいろやってみると、それぞれの計算法則によって「たびびと」とは違う、また別なキャラクターが生まれるんです。イメージとしては、『ウィザードリィ』のキャラメイクというよりも、電話番号やバーコードそのものに近いですね。

――となると、キャラクターメイキングで思い通りのキャラクターを作り出すのは難しいかもしれませんね。

K：ただ、番号のメモをとっておいて、次のとき以降、自分なりに決めた法則に従って番号を入力していくようにすれば、なんらかの法則性のようなものは発見できるようになっていきますよ、たぶん。細かな説明は省きますが、律義にメモをとって進めていくようなタイプの人は勇者系、常になんの法則性もなくでたらめに入力する人は少々変わった職業のキャラができるようになっています。そういう傾向は用意しています。

――自分なりに攻略しようと思ったら、まずメモをとることですね。

K：そうですね。

開発スタッフ直撃インタビュー！

SPECTRAL

スペクトラルタワー

ようやくゲームの内容が明らかになってきた『スペクトラルタワー』（『ST』でも可）。今号は最新画面写真だけでなく、開発スタッフに『ST』の真実をズバリ語ってもらったぞ！ ちなみにイメージイラストも特別に大公開！ キャラクターの豊富さがよくわかるよね。

 ©1996 IDEA FACTORY. INC.

TOWER
タワー&ダンジョン

CHECK POINT

❶ダンジョン内はリアルタイムなのだ
❷塔を登り切った先には一体何が…?

冒険者を待ち受ける、トラップの数々!!

キャラクターが決まったら、いよいよダンジョンに踏み込む。そこはいたるところにトラップが仕掛けられたからくり部屋だ。しかも、敵も自分も完全リアルタイムで行動している。一歩足を踏み入れたが最後、絶対油断禁物なのだ。

◀『ST』の世界には、5つの塔がそびえ立つ。そのすべてを登り切ったとき、目の前に広がる風景とは? 塔に入る前には、それぞれの特徴を示すムービーが流れる。

世界にそびえ立つ5つの塔

ゴブリンタワー	ゴブリンたちが住む、全10ステージの塔。ゴブリンの王「ブリモリン」が守る財宝とは一体……??
どろぼうタワー	別名「どろぼうの巣」。シーフの親玉「マンピー」が、手ぐすね引いて冒険者を待ち受ける。全20ステージ。
クイーンローズタワー	いよいよ佳境へと近づいていく全100ステージ! ドラゴンの女王である「クイーンローズ」に会えるか?
スペクトラルタワー	全1000ステージにも及ぶ、長い長い冒険の舞台。この塔を登り尽くすと、目の前には……気合いしかない!?
最後の塔	前代未聞の10000ステージにも及ぶ巨大な塔。この塔を登り切ったときが、「本当の」クライマックスなのだ。

終わらないRPG……なんですね

——それぞれの塔とダンジョンについてお聞きしたいのですが、これだけ多くの階層を用意するのは、本当に大変でしょうね。

K:ええ(笑)。ただですね、基本的には、すべてのマップを自動生成方式(入るたびにダンジョンのマップが違う、いわゆる「ローグ」もしくは『トルネコ』方式)にしようと考えていますので、マップ作り自体は大変ではないです。今は、その自動生成の結果に矛盾がないかどうかを確認する作業に入っています。

——ダンジョンごとに違いはあるのでしょうか?

K:階数の多いダンジョンほど、1階1階のマップの広さも広くなっていきます。最初はせまいんですけど、広く、そして難しくなっていくわけです。

——ところで、極々根本的な質問をさせていただきたいのですが、どうして10000階なんてムチャなダンジョンを考えられたのでしょうか?

K:あのですねぇ、こういう言い方はどうかと思うんですけど、プレイする人ごとに違う印象を持ってもらえるゲームにしたいと、まずそう思ったんです。で、それはじゃぁ、どういうゲームなんだろうかというと、「エンディングを見ることのできないRPG」ではないかと、こう考えたんですね。

——! それは……そうでしょうねぇ。

K:ええ。で、まぁ、申し訳ないんですが、10000階もあれば、なかなかみんなクリアできないんだろうなぁ、と、こう考えてですね……いや、ストーリー的な意味でのエンディングというのは、ちゃんと途中にあるんですよ、10000階クリアしなくても。だから、それをもってゲームは終わるんです。でもですね、でも、10000階のダンジョンがその後にひかえているわけですよ、まだ。それをクリアしたらなんかあるんだろうなぁと思いますよね、仮にエンディングを迎えた後でも。実際、なんかあるんですよ、これが。それを見ることができるかどうかは、もうプレイ時間と気合いにかかっていますね。

——う〜ん、スゴイお話ですね。

K:いや、申し訳ない(笑)。

これが『ST』だ!!
TOWER

スペクトラルタワー

シャンル	RPG	価格	未定
メーカー	アイディアファクトリー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

世界を狙う魔族からファルガイアの大地を守れ!!

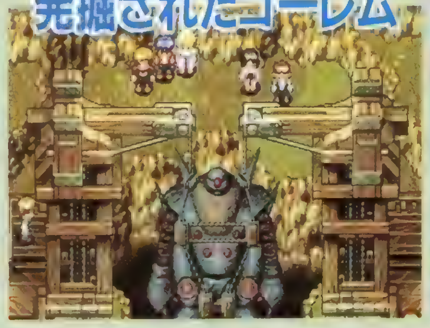
ワイルドアームズ

この秋、SCEが自信を持っておくる、注目のRPG大作！ 今回は、序盤のストーリーのターニングポイントになりそうな、3人の主人公たちが出会ったあとのイベントを紹介！ 強大な魔族に立ち向かっていくロディ、ザック、セシリアたちを待つ運命は!?

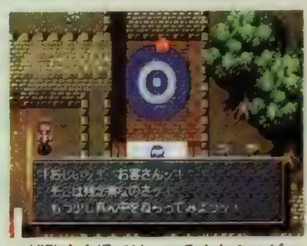
STORY 平和の象徴・古代文明博覧会をモンスターが襲う!!

パーティを組んだロディたちは、力を合わせて遺跡〝リリティアの棺〟に挑んだ。そこから発掘されたのは、1000年前、魔族との戦いで人間側が使った最強の兵器ゴーレム。ロディたちの活躍もあって、アーデルハイド公国ではゴーレムをはじめ、遺跡から発掘された古代文明の遺産を展示する博覧会が、開催される。しかし、その最中にモンスターの襲撃により、街は炎に包まれる！

発掘されたゴーレム

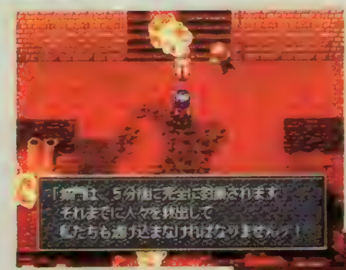


◀遺跡から発掘されたゴーレムは、博覧会の目玉として展示されることに。



▲博覧会会場では、いろんなミニゲームで遊ぶことができるぞ。

突然、会場が火の海に!!



▲▶モンスターに襲撃された街から人々を救出して、制限時間内に城へ逃げ込まなくてはいけない！ うろつくモンスターに接触すると戦闘になるぞ。

敵キャラクターも魅力的!!

フルポリゴンのモンスターは、攻撃方法もイロイロ

戦闘シーンで登場するモンスターたちは、その外観だけでなく攻撃方法も個性的だ。どのモンスターも、ポリゴンならではの豊富なアクションパターンをもってロディたちに襲いかかってくるぞ。

スケルトン・メック

◀がっしりした体格のガイコツ戦士。オノを振りかぶって攻撃する。

エンフーサ

▲▶素早い動きと高い防御力がイヤなヤツ。人面犬のような姿もブキミだ。

ピルバグ

◀硬い甲羅におおわれたモンスター。身体を丸めて体当たりしてくるぞ。

ブルーブック

◀魔法も使う本のモンスター。カドでの攻撃が痛そう。

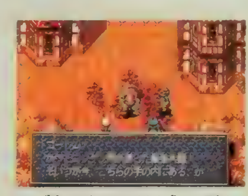
ガギソン

◀翼で空を飛び、接近してきてアッパーカットを繰り出す。

 ©Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

STORY ナイトクォーターズの1人、ベルセルクの狙いとは!?

アーデルハイド公国を襲ったのは、魔族ベルセルク。魔族の中でも最強の戦闘能力を有する、4人の指揮官ナイトクォーターズの一員だ。魔族の目的はセシリアの持つ〝なみだのかけら〟。このペンダントには、世界の運命にかかわる力が秘められているというのだ。ロディたちは、アーデルハイド王の制止を振り切って、ベルセルクと戦うが敗北。〝なみだのかけら〟とゴーレムは魔族の手に落ちてしまう……。



▲〝なみだのかけら〟の引き渡しを要求してくる。

◀監禁されたセシリアたちだが、街を救うために城を抜け出す決意をする。

▲ベルセルクに戦いを挑むザック。しかし、その強大な力の前に3人は敗北してしまう…。

ベルセルク

魔族と魔獣の混成部隊を率いて、アーデルハイド公国を襲った魔族。怪力で振り回す鉄球ディスラプトハンマーの威力は、ナイトクォーターズの中でも最強だという。

◀いかにも強力そうな腕。鎖付きの鉄球をぶつけてくる攻撃は、迫力満点だ。

鋼鉄の身体をもつ魔族たち

ファルガイアの世界を狙っている魔族たちは、〝魔星ヒアデス〟と呼ばれる、別の次元にある世界からやって来た存在。彼らの鋼鉄の身体には水銀の血が流れており、モンスターのように知性を持たないものから、人間に近い姿に高い知能と戦闘能力を持つものまで、さまざまなタイプがいるのだ。

ゼット

▲単独で行動する、イレギュラーナンバーと呼ばれる魔族。こいつは見た目は渋いが、マヌケな行動を繰り返すギャグメーカーなのだ。

アルハザード

◀ナイトクォーターズの一員。殺戮を好み、目的のためには手段を選ばない。

マザー

▶その名のとおり、すべての魔族を生みだした、魔族の最上位に立つ支配者。その身体は機械の集合体だ。

ワイルド アームズ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	9月予定		

探偵神宮寺三郎～未完のルポ～(仮)

長い沈黙を破り､新システムをひっさげてハードボイルドAVGが動き出す!

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	データイースト	対応周辺機器	未定
発売日	10月予定		

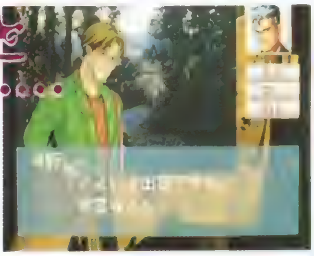
あの神宮寺三郎が新たな謎に挑む

ハードボイルド色の強いAVGが復活!

ＦＣで、４作まで発売された『探偵神宮寺三郎』シリーズの最新作が、装いも新たにＰＳに登場するぞ。前作までのイメージを損なうことなく、ハードボイルド性を強めた作品になりそう。「ザッピングシステム」や「尾行・聞き込みシステム」などの新しい要素も盛り込まれ、ゲーム性もアップするぞ。

いつしか怪事件へと巻きこまれていく……

ある日、神宮寺探偵事務所に、友人からのエアメールが届いたことからすべては始まる。同封されたコインロッカーのカギが意味するものは……。



連続殺人の真意とは?

時を同じくして、次々と起こる外国人連続殺人事件。その殺人事件の解決のため、非公式での依頼を受ける神宮寺三郎だったが…。

神宮寺の前に立ちはだかる巨大な組織とは?

暗闇で不敵な笑いを浮かべるこの男の正体とは？　そして、二転三転する事件の結末に、神宮寺は見事たどりつくことはできるのか。

混合コマンド方式採用

このゲームは、基本システムに混合コマンド形式を採用している。これはシーンの状況に応じて、その場にふさわしいコマンド方式を使うというものだ。より細かなリアクションが可能になるぞ。

状況次第で変化

▲まだまだ開発中の画面だけど、これを見ただけでも十分に期待が膨らんでくる。

▲さまざまな難事件に、神宮寺はどんな活躍ぶりを見せてくれるのか。これからの情報に目が離せないぞ。

 ©1996 DATA EAST CORP.

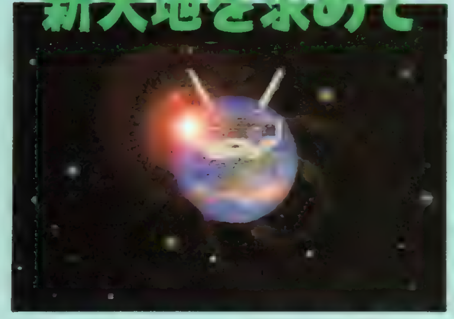
ネオプラネット

ゲームをプレイすると、自然への愛、生命の尊さを考えさせられる、環境保護がテーマの惑星開発ＳＬＧ

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(12ブロック) マウス対応
発売日	7月5日		

環境保護をテーマとした惑星開発シミュレーションゲーム

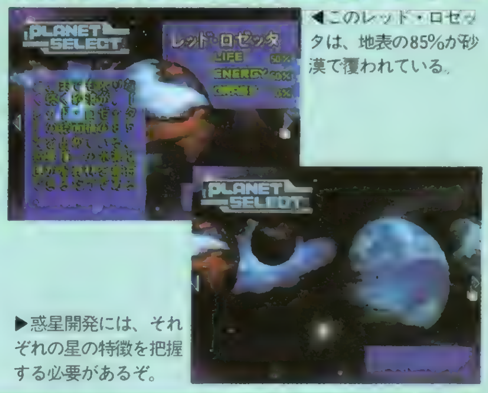
新天地を求めて



▲第２の地球を探すために、政府は惑星移住計画「ネオプラネット」を開始した。このオープニングに流れる、フルオーケストラのクラシックが雰囲気を盛り上げる！

この『ネオプラネット』は、自然環境への配慮も必要な惑星開発ＳＬＧなのだ。ゲームの大きな目的は、地球人類が移住できるように惑星を開発すること。開発できる惑星は全部で５つあるが、それぞれに環境が異なるため難易度も変わっているのだ。また演出面の特徴として、イベントをキャスターが報道するニュースの形で展開する。さらにイベントは、対応の仕方によってエンディングが変化するので、ゲーム進行の大きなカギを握っているのだ。人類の未来を切り開く任務をまかされたキミは、理想の惑星を創ることができるかな？

新天地の惑星は全部で５つ

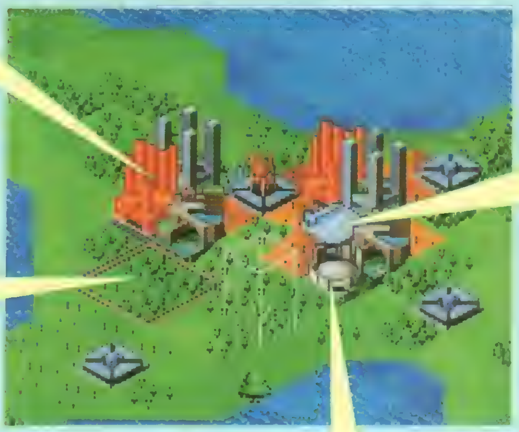


◀このレッド・ロゼッタは、地表の85%が砂漠で覆われている。

▶惑星開発には、それぞれの星の特徴を把握する必要があるぞ。

都市開発と自然保護を両立させよう!

惑星開発のために建設できる建物は、すべて自然と密接な関係があるのだ。例えば「高密度団地」は、多くの人が住めるという利点がある反面、環境を汚染しやすいという欠点がある。だから、自然とのバランスを考えた都市作りが要求されるぞ。そのうえ、野生生物の保護＆育成も、惑星の発展に大きく影響を与えるので、この点にも気を配らなければならないのだ。



エネルギーを供給する

マップ上にある採掘可能なエネルギー源を発見したら、開発採掘センターを設置。そのあと供給センターとパイプラインで結べば、供給センター付近のエリアにエネルギーを送れるのだ。

▶開発採掘センターと供給センターをパイプラインでつなげよう。すべての建設物は、エネルギーの供給なしには機能しないのだ。効率良くつないでやろう。

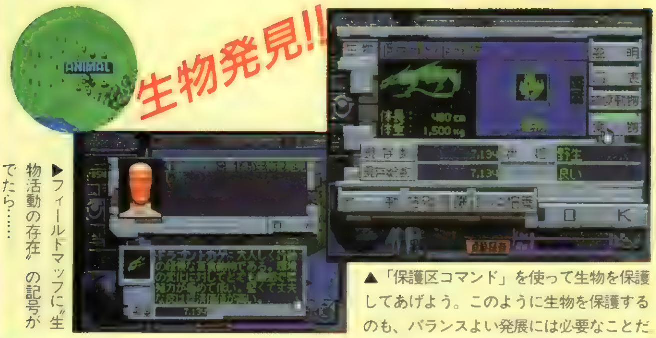
空港は開発の要

空港が都市発展に果たす役割は、特に重要だ。なぜなら、空港がないと開発に必要な建築資材が運ばれて来ないからだ。もちろん、空港が大きいほど発着する輸送船も大きくなり、大量の資材が運ばれてくるぞ。

▶空港は、資材だけでなく旅客運搬の拠点でもあるのだ。だから、都市の発展には、より大きな空港の建設が必要となるのだ

生物を保護する

「生物を保護する」というのも、このゲームの特徴の１つでもある。登場する生物も、"ドラゴントカゲ"・"恐獣"・"ココ猿人" など個性的なものばかりだ。生物のグラフィックも、リアルに表現されて、まるで本当に存在しているかのよう。また、生物を保護し育成することにより、惑星の環境育成活動を促せられるので、たくさん保護してあげよう。



▶フィールドマップに"生物活動の存在"の記号がでたら……

▲「保護区コマンド」を使って生物を保護してあげよう。このように生物を保護するのも、バランスよい発展には必要なことだ

娯楽施設も充実

工業施設や商業施設を建設するだけでは、バランスの良い都市には発展しない。やはり、"総合スポーツセンター" などの娯楽施設が必要なのだ。あまり、おろそかにしていると住民から不満が出てしまい、人口が増えにくくなってしまうぞ。快適な生活を送るのに、適度の娯楽が必要なのは、実際の生活と変わらないのだ。

▼都市の規模に合わせて、バランスよく施設を設置することが大事

▲都市を発展させるには、娯楽施設や観光施設の充実も不可欠なのだ

C.1996 MAP JAPAN CO.,LTD

Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX~
ファイティングイリュージョン K-1グランプリ

正道会館全面協力の元、ついにあのK－1がゲームになる! PSで、本物そっくりのバトルが繰り広げられるのだ!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

K-1戦士たちの熱き戦いが、今PSでよみがえる!!

格闘技ファンはもちろん、そうでない人まで巻き込むＫ－Ｉブーム。このＫ－Ｉとは、空手、キックボクシング、カンフーなど、立ち技系格闘技の頭文字Ｋと、最上位を意味するＩを組み合わせた造語。正道会館（佐竹雅昭が所属していることでもおなじみの空手団体）の石井館長が掲げたこのコンセプトは、あまたの格闘家やプロモーター、そしてファンの支持を得て、日本はもとより世界中で注目を浴びる競技となったのである！　そして、Ｋ－Ｉに早くから注目して大会の協賛もしているのが、このゲームを作るエクシング。モーションキャプチャリングという技術を使って選手の動きを取り込んでいるから、ゲーム内での動きもすごくリアルだぞ！

◀ゲームのオプション画面　試合が判定にまでもつれこんだ場合のジャッジ方法を選べる点に注目！　スタミナは残り体力を、ポイントは戦い方（タウン回数なども影響する）を、それぞれ重要視するそ

▲アンディ・フグのキックをカットする正道会館の新星、ムサシ。このように本物そっくりの攻防が楽しめるゲームなのだ！

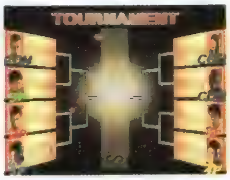
モードは４種類

1P COMを相手に戦っていくモード。次から次へと強豪選手が登場してくるだけに、気を抜くヒマがない。負けてもコンティニューできるので、勝てるまで挑戦しよう！

VS プレイヤー同士で戦うためのモード。全８戦士の中からキャラを選ぶことになるけれど、実際の戦いと同様に同キャラ対戦ができないようなので、人気選手を使いたいときは早い者勝ちで選ぶことになりそうだ。

トーナメント

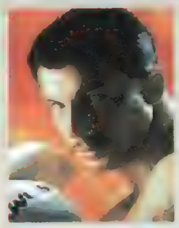
８人の選手が参加するトーナメント。全員COMや全員プレイヤーといった設定も可能になっている。



チームバトル

３対３で行なう団体戦。勝ち抜き戦ではなく、Ｉ対Ｉでの戦いを３試合行なって決着をつけることになる。

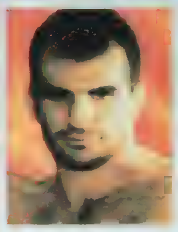
アンディ・フグ



●生年月日／1964年９月７日●出身地／スイス●身長／180cm●体重／95kg●所属／正道会館●格闘スタイル／空手●主な獲得タイトル／Ｋ－Ｉグランプリ'96優勝

妻子を故郷に残したまま日本で何カ月も修行するなど、日本人すら忘れかけている（!?）大和魂を持つ選手。元々は空手家だが、'93年11月に初のグローブマッチを行なって以来本格的に転向。このゲームでも'96年のＫ－Ｉグランプリ優勝に大きく貢献したフグトルネード（反時計回りに回転しつつ左足で相手の足元を刈る下段後ろ回し蹴り）や、知名度バツグンの踵落としなどを使いこなす。

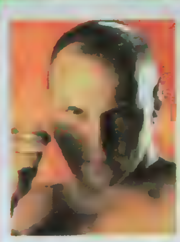
サム・グレコ



●生年月日／1967年５月３日●出身地／オーストラリア●身長／188cm●体重／106kg●所属／正道会館●格闘スタイル／空手●主な獲得タイトル／カラテワールドカップ'94優勝

元は極真空手をやっており、４年にＩ度開かれる世界大会に出場したほどの猛者（ちなみにフグも大会に出た経験がある）。正道会館に移ってからはグローブマッチ中心に戦っているが、グレコの基本はあくまでも空手だ。〝拳獣〟と呼ばれているだけあって彼のパンチは非常にパワフル。粗削りに感じられるところもあるが、そこがまた魅力的。ゲームでも、強烈なパンチを見ることができる。

マイク・ベルナルド



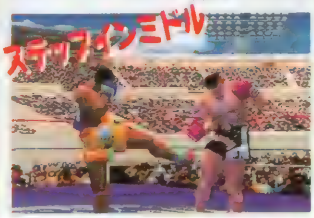
●生年月日／1969年７月28日●出身地／南アフリカ●身長／193cm●体重／110kg●格闘スタイル／キックボクシング●主な獲得タイトル／アフリカスーパーヘビー級チャンピオン

'96年のＫ－Ｉグランプリで「アーツをKOする」という快挙を成し遂げたキックボクサー。決勝ではフグに敗れたものの、強豪ぞろいのＫ－Ｉで準優勝するというのはとてもスゴイことなのだ。来日するたびに強くなっていくベルナルドだけに、次回以降の活躍が楽しみ。ゲームの方でももちろん、アーツを苦しめたスイングフックやスイングストレートは健在だ。台風の目となるか？

チャンプア・ゲッソンリット

●生年月日／1966年10月23日●出身地／タイ●身長／176cm●体重／76kg●所属／ゲッソンリットジム●格闘スタイル／ムエタイ●主な獲得タイトル／WMK世界ヘビー級王者

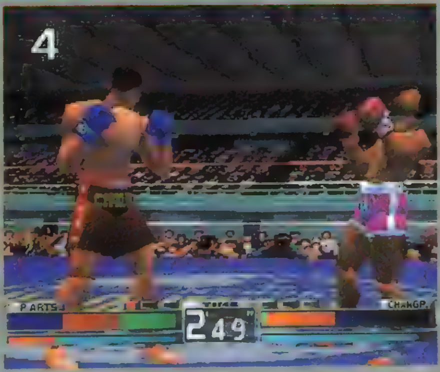
ムエタイでは珍しい、ヘビー級の選手。とはいえ他の選手よりかなり軽いのだが……。常にポーカーフェイスのまま戦い、相手の攻撃で小腸を断裂してしまったときですら、表情を変えようとしなかったほど。ちなみに名前がジム名と同じなのはリングネームを使っているため（本名はソムチャーイ・ローブクウェーン）。彼の〝黄金の左ミドルキック〟は、はたしてゲームでも炸裂するのか？



 ©XING　協力:正道会館　株式会社マークス

K－1ルールを無理なくゲーム化!

さっそく画面下のゲージについて説明していこう。中央にあるのは経過時間。1ラウンドは3分だが、実際のプレイ時間は30秒から6分まで自由に設定できる（ラウンド数も3～5まで設定可能だ)。そのとなりに位置している3つの四角はダウン数表示。右の写真ではアーツが1回ダウンしていることを示している。その下にあるのは体力ゲージで、相手の攻撃をくらうたびに減っていく。時間がたつごとに体力は少しずつ回復するものの、赤いバーを超えてまで回復することはない。そして、このゲームならではのシステムが、いちばん下にあるスタミナゲージ。攻撃を出すたびに減っていき、スタミナのないときに出す攻撃は破壊力も低くなってしまうのだ。



▲これがゲーム画面。左上の数字「4」は、連続技の決まった回数を表している。アーツのコンビネーションが決まったところだ。

勝ちポーズ

試合に勝つと、各選手がおなじみのパフォーマンスをしてくれるぞ。

地味にガッツポーズを取る選手もいれば、写真のホーストのように〝ホーストダンス〟を踊ってくれる選手もいるのだ。

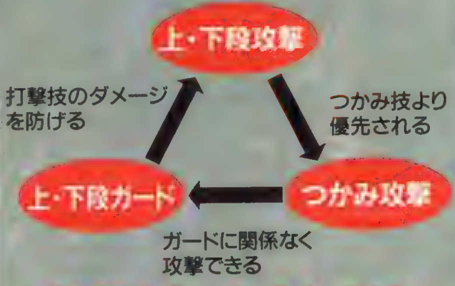
リプレイ

勝敗が決したシーンを残像つきのグラフィックで再現してくれる。

左はフグがベルナルドを下した、今年のK－1 GP決勝戦の再現。グローブの色や決め技もまったく同じにしてみたぞ(笑)。

会場

背景となっている試合会場にも注目！　ふだんは横浜アリーナや大阪城ホールを彷彿（ほうふつ）とさせる会場内で戦うけれど、オプション設定によっては左のように屋外で戦うこともできちゃうのだ。



格闘ゲームとしても「納得」のシステム!!

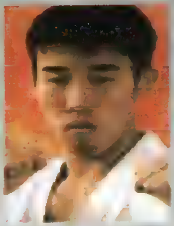
左の図は格闘部分のシステムをまとめたもの。各動作にはジャンケンのような優劣がついているので、相手との読み合いが楽しめるというわけ。この中の上・下段攻撃に関しては、さらに上段攻撃、下段攻撃、ダッキング（しゃがみダッシュ）攻撃の3要素が3すくみの関係になっているぞ。

アーネスト・ホースト

●生年月日／1969年7月11日●出身地／スリナム●身長／190cm●体重／93kg●所属／ヨハン・ボス・ジム●格闘スタイル／キックボクシング●主な獲得タイトル／K－2 GP優勝

82kg以下の格闘家のみが参加できるK－2グランプリの優勝者（当時は80kgだった）にして、無差別級であるK－1グランプリ'93の準優勝者。並み居る強豪を持ち前のテクニックで翻弄し、勝ち抜いていくところは〝ミスター・パーフェクト〟の異名どおり。現在はK－1のみに絞り、ウエイトアップしている最中だ。相手の首筋に巻きつくように決まるハイキックは、ゲームでも健在！

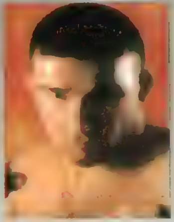
ムサシ



●生年月日／1972年10月17日●出身地／大阪府堺市●身長／185cm●体重／89kg●所属／正道会館●格闘スタイル／空手●主な獲得タイトル／K－1グランプリ'96ベスト4

グローブマッチの経験は5戦しかないものの、世界の強豪とも互角に戦えるだけの素質を持つ、ヘビー級期待のホープ。負傷によるドクターストップ勝ち（TKO）とはいえ、あのグレコに勝ったこともある。ムサシのハイキックは、まさに「美しい」の一言。オーソドックススタイルとサウスポースタイルを使い分ける器用さも持つ。これらもゲームで再現されるというから楽しみだ。

ピーター・アーツ



●生年月日／1970年10月25日●出身地／オランダ●身長／192cm●体重／104kg●所属／ドージョー・チャクリキ●格闘スタイル／キックボクシング●主な獲得タイトル／K－1連覇

自他共に認めるキック界最強の男であり、現在の立ち技系格闘技界の中心人物。5月に行われた'96年のK－1グランプリでは、マイク・ベルナルドに不覚のKO負けを喫してしまったが、大きな体と多彩なテクニック、そして何よりも25歳という若さは今後もアーツ時代が続くことを示している。ゲームでも得意の膝蹴りやハイキック、バックブローを駆使した戦いが展開するだろう。

ジェロム・レ・バンナ

●生年月日／1972年12月26日●出身地／フランス●身長／198cm●体重／115kg●所属／スエイング・ナヤ・キャンプ●格闘スタイル／キックボクシング●タイトル／K－1'95 2位

フランス＆ヨーロッパキック王者というタイトル歴こそあるものの、それまでは地味な存在だったバンナ。しかしK－1'95で準優勝したことで一気に注目される存在となった。初来日時はたいしたテクニックがなかったが、驚くほど短期間で腕を上げてきているだけに、今後も楽しみ。〝フランスのバトルサイボーグ〟の格闘センスのよさは、ゲーム内の動きからも感じられるだろう。

EPSシリーズ
～MOON LIGHT to DAYBREAK／仲間由紀恵・他～

写真集＋音楽CDというPS初の
音楽ビジュアルソフトがついに登場だ。

ジャンル	ETC	価格	各¥1,900
メーカー	アンティノスレコード	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月21日		

新しい可能性を秘めた新感覚の音楽ソフト

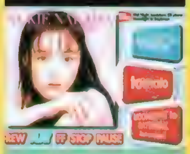
新人アーティストのデビューの場として、新たな可能性を秘めたメディアとなるのがこの「EPS」だ。内容は、まずメインとなるのが写真集（静止画で約250点）。そのほかにシングルCD分の曲（2曲）にリミックスを加えた3曲を収録し、メインとなる1曲にはイメージビデオも収録されている。これで1900円という低価格は、見事というしかない。今後もシリーズとして続いていく予定だ。もしかすると、有名なアーティストが登場するかも…。これからの動向も注目のソフトだぞ。

◀メニュー画面一つとっても、それぞれ個性的なデザインになっている。ちなみにこれは「仲間由紀恵」の画面。いかにも、アイドルっぽい雰囲気に仕上がっている 彼女の個性をよく表しているのだ。

PHOTO

女の子の実写取り込みの静止画が見ることができる。写真の中には、画面いっぱいに表示させられるものもあるぞ。

CD PLAYER

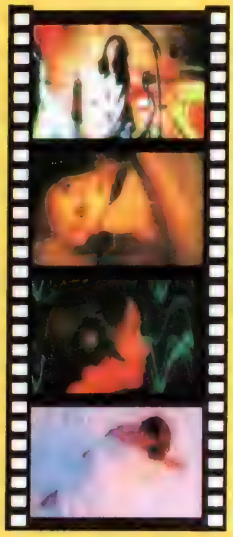


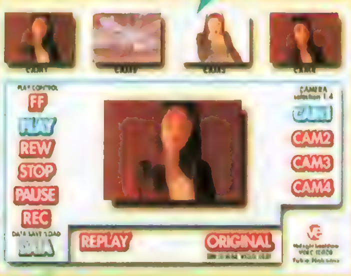
収録してある曲を聞くことができる。リミックスやインストゥルメンタルバージョンを含め、3曲収録している。

VIDEO PLAYER

メインとなる1曲のイメージビデオを見ることができる。もちろん、画面いっぱいに映像が映し出されるのだ

VIDEO EDITOR ミュージックビデオが編集できるぞ





おまけのビデオエディターを使うことで、自分だけのミュージックビデオが編集できるのだ。やり方はとても簡単。4つのカメラに流れる映像を見ながら、LRの4つのボタンで好みの映像に切り替えていくだけ。メモリーカードにセーブも可能だ。

5人のアートディレクターが違った雰囲気を生み出す

それぞれのアーティストごとに、別々の音楽プロデューサーとアートディレクターが担当している。だから、曲の雰囲気や画面のデザインが1人1人違うのだ。5人の女の子の個性を象徴するようなデザインになっているのが、ここに紹介した写真を見てもわかってもらえるはず。あなたの好みに合うのはどれかな？

5人の個性を生かした画面デザイン

◀写真を切りかえるスピードを右側のメーターで表示。背景には文字が描かれている。

▼何やら不思議な模様が描かれている 落ちついた感じの緑がさわやかさを与える

▲バインダーのようなデザイン。写真を表示させるスピードを画面右下の数字で表しているのだ。

◀シックな感じのデザイン。モデルと同じくアダルトな雰囲気を醸し出している

▲右側が紙を散りばめたようなデザイン。っぽい明るい感じになっている。色使いも

ジャケットは音楽CDと同じイメージ

仲間由紀恵
MOONLIGHT to DAYBREAK

「プレイステーション」や「チオビタドリンク」のCMに出演。「ヤングサンデー」などのグラビアも飾っている。

角田智美
Come and Kiss me

1994年度のユニチカ水着キャンペーンガール。篠山紀信写真集「少女革命」のモデルでもあるグラビアクィーン。

水谷純子
Believer Dreamer

「月刊MACLIFE」に、コラムを執筆。また、PCM Z－SKYでラジオのパーソナリティもこなしている。

森川由紀子
because I Love you

CMでは雪印乳業「バターブレンドスライスチーズ」に出演。他にも、ドラマやバラエティ番組に出演している。

山本ともあ
Noise Reduction

ダイハツ「ミラWX」、「ドモホルンリンクル」などのCMに出演。ドラマ「世にも不思議な物語」にも出演する。

©1996 Antinos Records Inc.

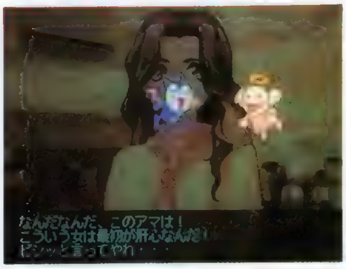
新機軸"天使と悪魔システム"で波乱の人生？

結婚 ―Marriage―

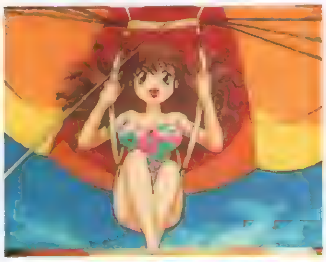
ジャンル	SLG
メーカー	小学館プロダクション
発売日	秋予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	マウス対応

キミはあの子を落とせるか？

人気育成ＳＬＧ『卒業』の５人のキャラと結婚するまでをシミュレートする、このゲーム。以前発売されたＳＳ版とは内容を一変し、よりゲーム性を増して、ＰＳに登場だ。彼女との交際を彩る、各種イベントもいっそう充実し、旅先から彼女の絵ハガキが送られてくることも！　〝天使と悪魔システム〟によるシナリオ変化で楽しさも倍増。数々の駆け引きをくぐり抜け、見事ゴールインできるかな。



▲これがウワサの〝天使と悪魔システム〟。キミのリアクション１つで、女の子との関係が激変するぞ。慎重に選択するのがポイント。



▲旅先の女の子からこ〜んな絵ハガキが届くぞ。もちろん彼女への印象が悪いと、こんなハガキは届きません……。

◀日頃のスケジュール決めでパラメータをアップさせる。地道な努力が大事。

▶女の子とのデートシーン。相手もなかなか手強い。ゴールインは遠い……。

1/60フレームの動作だからこそ
可能になった超リアル対戦ACT

幻影闘技SHADOW STRUGGLE

ジャンル	対戦ACT
メーカー	バンプレスト
発売日	９月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）

自分だけのキャラも作れるぞ!

▲各キャラクターは、本当にリアルで滑らかに動くのだ！　ダイナミックなバトルが展開するぞ。

▼これはプレイヤー選択画面。キャラクターデザインに、皆川亮二氏が起用されている。

◀森林や砂漠、ビルの屋上など舞台となるステージもいろいろ用意されているぞ。

▶登場するキャラクターの職業は、ルポライターや特殊工作員など実に多彩だ。

登場するキャラクターの動きは、とってもリアル！　なぜなら、モーションキャプチャーによって処理されたキャラクターを1/60フレームで動かしているからだ。また、対戦格闘ＡＣＴにはめずらしく、キャラ成長の要素も盛り込まれている。試合に勝って得られる賞金で、必殺技を買い、自分のキャラクターを強くしていくことが可能なのだ！　さらに育てたキャラクターをメモリーカードにセーブすれば、友だちのキャラと対戦させることもできるぞ。

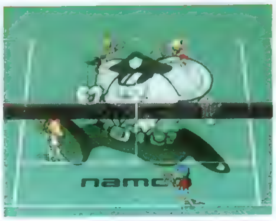
ナムコが贈る、最大４人まで楽しめる
お気楽テニスゲームの決定版だ

スマッシュコート

ジャンル	SPG
メーカー	ナムコ
発売日	９月６日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック） マルチタップ

優雅なレジャーテニスゲーム!!

ＳＦＣ「スーパーファミリーテニス」が大きく進化して、ＰＳに登場するぞ!!　ＰＳ版では、新ワザやオリジナルコースが作れるモードなどが追加されて、ますます楽しい内容に仕上がっているぞ。また、大会優勝で手に入れたアイテムを賭けて、友だちと対戦することもできるのだ。



◀試合が始まるとアイテムたちが、コミカルな動きをするぞ！

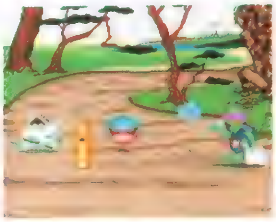
時空を越えた謎と冒険が繰り広げられる
新システム満載のRPGの登場だ。

里見の謎

ジャンル	RPG
メーカー	サンテックジャパン
発売日	９月下旬予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

新要素満載の縦スクロールRPG!!

この「里見の謎」は、プレイしやすさに重点を置いたＲＰＧなのだ。移動を縦スクロールに限定し、行動の分岐を左右のルートで表現する。これで単純ながらも世界に広がりを持たせているのだ。また、戦闘中のコマンドを各ボタンに対応させているので複雑な操作が不要になった。



◀戦闘中の臨場感タップリの音楽も、聴き逃せないぞ！

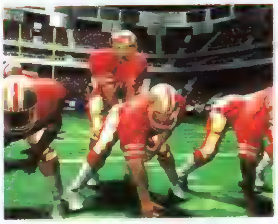
400パターン以上のフォーメーション攻撃など
NFLの迫力を再現したフットボールゲーム

NFLクオーターバッククラブ'96

ジャンル	SPG
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	８月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	マルチタップ

本格フットボールゲームの登場だ!

この『ＮＦＬクオーターバッククラブ'96』はリアルさを、とことん追求したＳＰＧだ。現在あるＮＦＬ30チームの選手が、すべて実名で登場するぞ。さらに、プレイ中に選べるフォーメーションは、ナント400種類以上！　各チーム固有のフォーメーションも含まれているのだ。



◀視点切り換えやズームアップ機能も自由に変更可能なのだ。

「攻殻機動隊」がPSオリジナルゲームに!!
原作の持つ世界観を、バッチリ再現しているぞ

攻殻機動隊（仮）

ジャンル	3D・STG
メーカー	SCE
発売日	年内予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

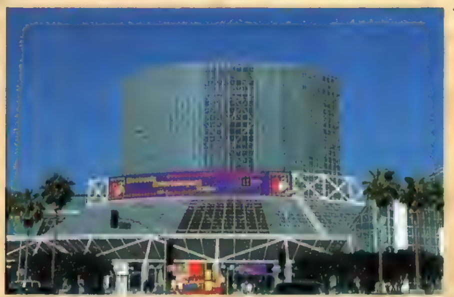
ムービーシーンに大注目!!

コミックファンに絶大な人気を誇る士郎正宗氏の「攻殻機動隊」が、３Ｄ・ＳＴＧになってＰＳに登場するぞ。ムービーシーンを担当しているのは、「プロダクションＩ．Ｇ」。海外でも公開され話題を呼んだ、同タイトルの映画版を手がけたスタッフだけに、質の高さは折り紙つきだ！

◀オープニングムービーでは「フチコマ」が動きまくるぞ！

ⒸHEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION ⒸWESTONEMARU Ⓒバンプレ企画1996 ⒸBANPRESTO 1996 Ⓒ㈱ナムコ Ⓒ1996 Sound Technology Japan,Inc. ⒸThe NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. Ⓒ1995 Players Inc.Cover Photograpy ⒸSam Stone/NFL Photos,Louis DeLuca/NFL Photos. Ⓒ1995 Acclaim Entertainment,Inc. Ⓒ士郎正宗 ⒸSony Computer Entertainment Inc./講談社

E3&SCEA本社取材でわかった アメリカでもPSはこんなに元気だ!



E3会場LAコンベンションセンター

▲昨年に続いて2回目の会場になった巨大な展示場。ロサンゼルスのダウンタウンにある。写真の南館など大小4カ所の会場には、3日間で約6万人が入場したそうだが、ここももはや狭いということで、来年はアトランタで開催されるらしい。

注目ソフト『CRASH』

▲ソニーのブースで注目を集めていた「CRASH BANDICOOT」。変化に富んだステージで繰り広げられる3DポリゴンACT。日本でも将来発売される予定がある楽しみな作品。

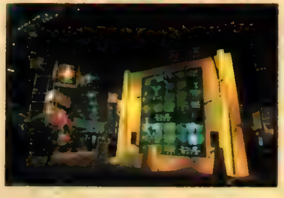
対戦可能な『TOBAL』出展

▲スクウェアの格闘ゲーム「TOBAL No.1」は日本よりも一足早くプレイできるバージョンが公開された。まだまだ開発途中という段階のものながら、多くの人が夢中でプレイしていた。アメリカでも格闘ゲームの人気はすごいみたいだ。

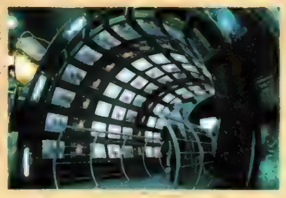
$199の低価格とソフトの豊富さで他機種をリード

アメリカでの家庭用ゲームなどの最大の見本市であるE3（エレクトリック・エンタテインメント・エキスポ）でのPSの様子をレポートしよう。ソニーのブースは、N64発表の任天堂などに比べると若干地味な印象はあったものの、ユーザー層を意識してか大人っぽいデコレーションで幅広いラインナップを取りそろえていた。しかし、今回の最大のニュースは初日の朝11時に突然発表された小売価格の値下げだろう。従来$299だったものを$199に大幅値下げする狙いは、すでに新世代機の中で他を圧倒して売り上げ数を伸ばしている中での地位をさらに固めるためのようだ。

全体的には、インタラクティブムービー系と3Dポリゴンのレース、ACT、SPGなどが目立った。中でもシグノシスのF1ソフト『Formula 1』、『デストラクション・ダービー2』や、コナミが『魂斗羅'96』、ポリゴン格闘『クミテ』を出展していたのが注目された。日本での発売は未定ながらいずれも可能性は高そうだ。



◀マルチモニターの巨大スクリーンが隣のセガブースに向かって立つ。



▶洋ゲーでおなじみのシグノシスのブースではモニターがトンネル状に。

「洋スポゲー」に大注目!

アメリカ発のスポーツゲーム4タイトルをまとめてPLAY SPORTS GAMESシリーズとして日本で積極的に展開していくという発表も行われた。バスケット、野球、アイスホッケー、アメフトの4大人気スポーツを網羅するラインナップだ。

◀アメリカ国内では「鉄拳」を抜いて全PSソフト中で売り上げ累計トップのアメフトゲーム「NFLゲームデイ」。リアルさが人気の秘密らしい。

アメリカでのPSの本拠地訪問でわかったこと

▲広報担当マネジャーのケビン・ホーンさん。サンフランシスコ郊外のSCEA本社を丁寧に案内していただいた。

アメリカでプレイステーションのハード、ソフトのすべてを司るSCEA（ソニー・コンピュータエンタテインメント・アメリカ）の本社はサンフランシスコ郊外にあり、主にゲーム開発以外の部署がすべてまとまっている。つまりここを取材すればアメリカでのPSのすべてが分かるということなのだ。

ここでの取材によると、現在のアメリカのPSのハードの販売台数は約130万で、売れたソフトは、前述の『NFL』に続いて、『鉄拳』『モータルコンバット3』『リッジレーサー』『闘神伝』など。また、今後ヒットが予想されるものとしては、『鉄拳2』『TOBAL』『闘神伝2』『NFL'97』などがあるという。つまり、格闘とSPGの2本が柱ということなのだ。日本では人気のあるRPGやSLGはアメリカの家庭用ゲームではなかなか大ヒットには結びつかないようだ。

しかし、今回の発表でハードの価格を$100も下げたのと、前作も大ヒットした『鉄拳2』の発売（夏予定）で販売台数を一気に伸ばしそうな勢いだ。ライバルとなるN64の発売に関してもしばらくは大きな影響がないと見ており、現在75タイトルほどと日本に比べてかなり少ないラインナップも、ハードの伸びに合わせて増えていくものと見られる。今後はSCEA制作のソフトは、サンディエゴにある開発部門支社で、SPGを中心に進めていくらしいので、その辺にも期待したい。

最後に余談だが、見学させてもらった社内のあまりの広さ、環境の良さにはため息が出てしまうほどだった。

▲テストプレイヤーがゲームをしている様子をモニターできる部屋。プレイヤーに気づかれないようになっている。

▲店舗用ディスプレイなどの販売促進関係もすべてここで作られる。「You are not ready」のコピーがイカス。

▲E3準備で多忙なとき、会社に子供を連れてきていいことになり、そのときに子供が描いた壁画。

SFCで人気の「甲子園」シリーズの最新作が大きな進化を遂げてPSに登場!

甲子園V(仮)

ジャンル	SLG+SPG
メーカー	魔法株式会社
発売日	夏予定
価格	未定
対応周辺機器	未定

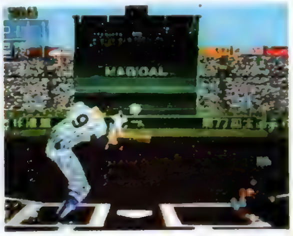
高校野球で全国制覇を目指せ

▶ビジュアルシーンの一コマ。夏の日差しが眩しい甲子園だ。

全国4000校から選んだ高校で甲子園での優勝を目指すのが、この「甲子園V」だ。キャラクターは、すべて3Dポリゴン、モーションキャプチャリングでリアルな動きを再現している。また、野球ゲーム初となる投球エディットシステムを実現。これは、ピッチャーの「フォーム」と「にぎり」を自分で作成できるというもの。うまくエディットできれば、漫画でおなじみの投法も再現できてしまうのだ。

▶これがメインとなる画面。甲子園を舞台に、高校球児たちの熱い戦いが繰り広げられるぞ。

◀打席に入ると地区大会、そして甲子園での成績が表示される。これで選手の実績がわかるのだ。


▲高校野球に欠かせないのが、このバント攻撃。僅差を争うゲームでは、バントの成否が勝負のカギを握っているよね

シナリオ、映像、音すべてがパワーアップ!より臨場感あふれる恐怖を体験できる!

学校であった怖い話S

ジャンル	AVG
メーカー	バンプレスト
発売日	7月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

リアルな効果で恐怖を演出

SFCで発売された、テキストアドベンチャー「学校であった怖い話」が、この夏PSに登場する。今回から主人公を男女どちらかに選択でき、その選択次第でシナリオが変化したり、語り部の口調が変わったりするのだ。また、書き下ろしの新シナリオも多数加えられて、シナリオの分岐もより充実しているぞ。ゲームの山場には、ムービーが取り入れられ、視覚的効果を高めている。そのほかにも、悲鳴や扉の開く音などの効果音が取り込み音声になり、より臨場感があふれるものになっているのだ。

▲鮮明な取り込み画像をバックに物語は展開し、プレイヤーを恐怖の世界へと誘い込む

◀シナリオは語り部の順番で変化。6人の語り部の話を聞き終えると最終シナリオへ。

▶山場では、写真のようなムービーが挿入され、話を盛り上げるのだ。

▶男女の選択だけでなく、従来のように名前の変更も可能。

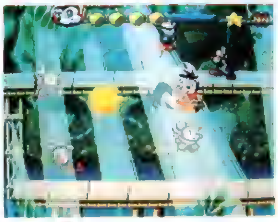
さまざまなギアを駆使して伝説のボードを探し出そう!

クーリースカンク

ジャンル	ACT
メーカー	ヴィジット
発売日	9月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

クーリーのアクションに注目だ!

このゲームは、陽気でイタズラ好きのスカンク、クーリーが活躍する横スクロールACT。大きな特長は、さまざまなギア(アイテム)を装着することで、クーリーのアクションが変化する点だ。ギアは、エアボードやローラーブレード、パラグライダーなど全部で6種類あるぞ。


◀スカンクの攻撃といったら、やっぱりオナラだよね。

PSに広がるスライムワールドを思う存分、心ゆくまで堪能しよう。

すらいムしよう!

ジャンル	SLG
メーカー	東北新社
発売日	年内予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

スライムの成長をずっと眺めよう

RPGのやられ役でおなじみのスライム。そのスライムの成長を描くSLGが、「すらいムしよう!」だ。「スライムの木」から生まれたスライムが、分裂、融合などの変化をしながら、成長していく。ときには思いもよらない新種のスライムや、アイテムに変化したスライムも登場するぞ。

◀お気に入りのスライムを選んで育てることもできるぞ。

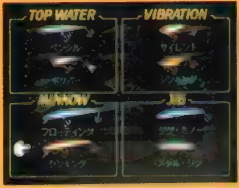
NOW ON SALE

梅雨時は、TBLやPZGが多くなる?

6月14日～6月27日

新しく始まったこのコーナーでは、この号が発売されているあいだにリリースされるソフトをまとめて紹介するぞ。それでは、まず6月14日発売のソフトから。「NBA LIVE'96」、「卒業～クロスワールド～」、「痛快!!スロットシューティング」、「(麻雀戦術)安藤満の亜空間殺法」、「モータルコンバットⅢ」の5本が発売される。続いて6月21日発売のソフトは、「ESPシリーズ(角田智美、山本ともあ、森川由紀子、水谷純子、仲間由紀恵)」、「極大道棋－詰むや詰まざるや－」、「シーバス・フィッシング」、「KING'S FIELDⅢ」、「新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち」、「新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち限定版」、「ナムコミュージアムVOL.3」、「メールプラーナ」、「対決るみーず!(メルヘンランド)」、「～VIRTUALGOLF SIMULATION～ 栄光のフェアウェイ」の14本。注目のソフトは読者の前人気が高い「卒業～クロスワールド～」。「卒業」「卒業Ⅱ」のキャラが勢ぞろいするAVGだ。

◀詰め将棋をして賞金を稼いでいく「極大道棋」



◀実在の釣り道具も登場。「シーバス・フィッシング」

総本数	19本
総購入金額	93,400円

©1996 魔法株式会社 ©パンドラボックス ©BANPRESTO 1996 ©VISIT Co.,Ltd. ©1995 東北新社 ©1996 Victor Entertainment Inc. ©1996 A wave,Inc./Daiwa Seiko,Inc. ©㈱毎日コミュニケーションズ

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ？

PSの明日は、ここにある!……のかもしれない!?

ますます多彩な方向性を見せ、一体何が飛び出すか予想のつかないPSソフト。そんな、「混迷」の中から、明日のトレンドとなるかもれない「?」を探し出すのが、この新コーナーだ。そう、つまり、この「?」は、明日の「!」かもしれないのだ。

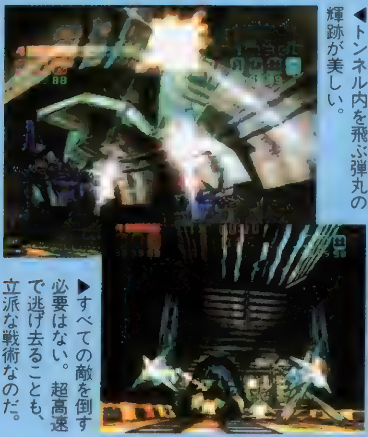
今月のピックアップメーカー

ギャガ・コミュニケーションズ

FINALIST

「TUNNEL」正式タイトル決定

正式タイトルを一般募集で決定!!



◀トンネル内を飛ぶ弾丸の輝跡が美しい。

▶すべての敵を倒す必要はない。超高速で逃げ去ることも、立派な戦術なのだ。

というわけで第1回は、ギャガ・コミュニケーションズが行っている数々のユニークなキャンペーン企画に注目してみたい。というのも、このページを読んでもらえばわかる通り、ギャガが行っているキャンペーンは、どれもこれも前代未聞にして空前絶後、誰も思いつかなかったようなものばかりなんだ。ハードやソフトばかりでなく、キャンペーンもまた32ビット、次世代型の企画に移行しつつあるのかもしれないぞ。

「FINALIST」タイトル決定の流れ

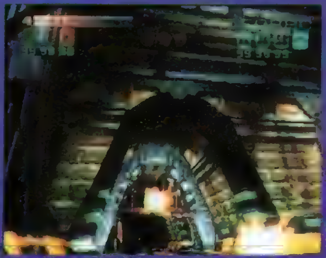
ギャガが行ってきたキャンペーンの中でも群を抜いてユニークなのがコレ、「ゲームタイトル募集」だ。これは、海外では「TUNNEL B1」として知られているソフトを日本で発売するにあたって、一般ユーザーからタイトルを募集して改題してしまおうという、豪快かつ大胆な企画だったのだ。3月から約2カ月間応募を受け付けて、先ごろ決定したのが上のタイトルである。

他にはこんなタイトルも

正式決定したタイトル以外では、「スピード・トンネル」「アンダーミッション」「穴道」(?)「デスグラウンド」など、「地下」にこだわったものが多かったようだ。和風なところでは「おむすびころりん」という案もあった。

FINALIST

RCGさながらのスピード感と3Dダンジョンの緊張感を融合させた、斬新なSTG。それが「FINALIST」だ。狭いトンネル内を飛びかう敵との超ハイスピードバトルを戦いながら、意外なところに隠されたカギやスイッチを発見して奥へ奥へと進むのだ。



▲カギやスイッチには、目立つところにあるものと、巧妙に隠されたものがある。

C 1996 Digital Illusions CE AB Published by Ocean Software Ltd. Developed by Digital Illusions CE AB C 1996 Ocean Software Limited. 1995 Mindscape ... Cyberspeed and the Mindscape logo are trademarks of Mindscape,Inc.All rights reserved.

まだまだ続くキャンペーンの数々

「ゲームタイトル募集」だけでなく、他にも多くのユニークなキャンペーンを行ってきたギャガ。今後はどんなキャンペーンを企画中なのだろう？　詳細は一切明かされていないのだが、『ヴァイパー』というヘリコプターＳＴＧの発売時には、実物のヘリコプターを使ったキャンペーンを企画中らしい。今度は一体、どんな大胆な企画で僕らを驚かせてくれるのだろうか？

全国遊園地御招待キャンペーン

10組20名様にプレゼント！

『CyberSpeed』の発売に際し、全国の遊園地への招待券と旅行券が当たるキャンペーンを実施するぞ。応募方法は簡単。ソフトに付いている応募券を送るだけ。抽選で10組20名様に全国共通ゆうえんち券１万円と旅行券９万円が当たるぞ。詳しい応募方法は、ソフトの説明書を見てね。（ソフトは７月発売予定）

▶遊園地のジェットコースターと「ＣＳ」。どちらのほうが迫力があるか、乗り比べてみるといいかも！

CyberSpeed
サイバースピード

超高速で移動するマシンを操作しながら、敵機と戦いつつトップをめざす近未来ＲＣＧ。ルートが交差するポイントと、ルート自体の高低差が勝敗を分けるぞ。

［ファイナリスト］

まだまだ参加OK！「鉄球の鉄人」コンテスト

５月31日発売のピンボールソフト『鉄球～TRUE PINBALL～』で高得点を記録した上位100名のプレイヤー１人１人に賞金１万円が贈られるという太っ腹企画!!　詳しい応募方法はマニュアルで確認してほしいが、実はインターネットのギャガ・ホームページでも応募を受け付けている。しかもホームページでは応募を受ける毎にリアルタイムで順位が変動するので自分の順位を確認しながら、何度でも応募することが可能なのだ。

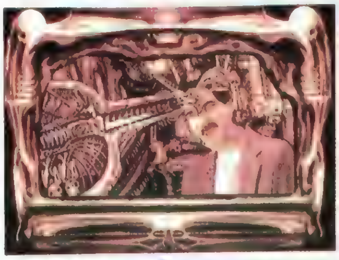
■インターネットの応募先アドレスは……http://www.gaga.co.jp/マルチボールの有効活用がポイントだぞ！

COMPANY PROFILE

ギャガ・コミュニケーションズ

●社名　株式会社ギャガ・コミュニケーションズ
●所在地　東京都港区六本木３-16-35　イースト六本木ビル
●設立　1986年(昭和61年)１月28日　●資本金　10億5227万円

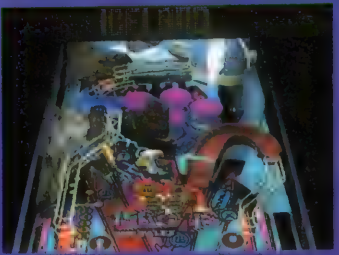
今回紹介するギャガ・コミュニケーションズは、映像ソフトの版権の売買をビジネスの根幹としている会社。海外映画作品の劇場公開やビデオ化の権利の販売から、オリジナル映画作品の製作まで幅広く行っている。これまでに手がけてきた作品は、「マスク」や「ＪＭ」、そして今年の春に公開されて話題となった、ブラッド・ピット主演のアクション・スリラー超大作「セブン」など、多くの人に知られている話題作が目白押しなのだ。



▲PS参入第１弾は、『ダークシード』。

鉄　球

非常にリアルにモデリングされ、完全３Ｄで表現された立体的な仕掛けが楽しいピンボールソフト。マルチボール～ジャックポット・ゲットは、爽快感バツグンなのだ！



▲PSでは初めての本格ピンボールソフト！期待していた人も多いんじゃないかな？

電撃 RANKING STATION

【ランキングステーション】

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 4月26日〜5月12日

隔週化記念！……というわけで「ランキングステーション」もパワーアップ!! よりリアルな情報をガンガンお伝えしていくぞ!!

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	鉄拳2	■ナムコ■対戦ACT■7724
2	—	ドリフト・キング 首都高バトル	■元気■RCG■6874
3	2	バイオハザード	■カプコン■AVG■5811
4	3	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜	■コナミ■ETC■4003
5	4	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	■SCE■ACT■3064
6	6	ギャラクシアン³	■ナムコ■STG■2188
7	5	チョロQ	■タカラ■RCG■1774
8	—	キャプテン翼J GET IN THE TOMORROW	■バンダイ■SPG■1536
9	—	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ■SLG■1495
10	7	機動戦士ガンダムVer.2.0	■バンダイ■STG■1439
11	8	オーバードライビンDX	■EAV■RCG■1214
12	18	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	■EAV■SPG■1112
13	11	DX人生ゲーム	■タカラ■TBL■998
14	—	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	■Team Bughouse■SLG■933
15	—	リッジレーサー レボリューション	■ナムコ■RCG■788
16	—	シヴィライゼーション−新・世界七大文明−	■アスミック■SLG■770
17	—	太陽のしっぽ	■アートディンク■SLG■752
18	—	ウルフファング 空牙2001	■エクシングエンタテイメント■STG■734
19	—	進め!対戦ぱずるだま	■コナミ■PZG■717
20	—	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	■カプコン■ACT■700

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア■RPG■4519
2	2	卒業〜クロスワールド〜	■ハーティロビン■AVG■4056
3	3	NOëL(ノエル)	■パイオニアLDC■ETC■3641
4	6	ストリートファイターZERO2	■カプコン■対戦ACT■3268
5	4	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	■バンダイビジュアル■STG■2934
6	10	アークザラッドII	■SCE■S・RPG■2634
7	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	■SNK■対戦ACT■2364
8	9	女神異聞録ペルソナ	■アトラス■RPG■2122
9	8	天地無用!登校無用	■エクシングエンタテイメント■AVG■1905
10	5	バイオハザード2(仮)	■カプコン■AVG■1710
11	15	エンジェル グラフィティ	■ココナッツジャパンエンターテインメント■SLG■1669
12	11	KING'S FIELD III	■フロム・ソフトウェア■RPG■1629
13	12	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	■SCE■SLG■1590
14	17	ツインビーミラクル〜不思議なベルの大陸〜	■コナミ■RPG■1552
15	14	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	■SNK■対戦ACT■1515
16	—	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚〜維新激闘編〜	■SCE■対戦ACT■1479
17	16	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	■KSS■SLG■1443
18	13	TOBAL No.1	■スクウェア■対戦ACT■1409
19	18	新フォーチュン・クエスト	■メディアワークス■TBL■1375
20	—	アイドル雀士スーチーパイII Limited	■ジャレコ■TBL■1342

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名	下段:メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ■SLG■3987
2	2	鉄拳2	■ナムコ■対戦ACT■3190
3	3	バイオハザード	■カプコン■AVG■2798
4	4	ときめきメモリアル〜プライベートコレクション〜	■コナミ■ETC■2454
5	5	第4次スーパーロボット大戦S	■バンプレスト■S・RPG■2152
6	6	ウィザーズハーモニー	■アークシステムワークス■SLG■1887
7	9	リッジレーサー レボリューション	■ナムコ■RCG■1655
8	10	ストリートファイターZERO	■カプコン■対戦ACT■1451
9	—	幻想水滸伝	■コナミ■RPG■1273
10	7	メルティランサー〜銀河少女警察2086	■イマジニア■SLG■1116
11	—	闘神伝2	■タカラ■対戦ACT■979
12	—	ポリスノーツ	■コナミ■AVG■859
13	8	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	■SCE■ACT■753
14	—	アークザラッド	■SCE■S・RPG■660
15	—	KING'S FIELD II	■フロム・ソフトウェア■RPG■579
16	—	鉄拳-TEKKEN-	■ナムコ■対戦ACT■508
17	—	機動戦士ガンダムVer.2.0	■バンダイ■STG■445
18	—	チョロQ	■タカラ■RCG■391
19	—	エースコンバット	■ナムコ■STG■343
20	—	闘神伝	■タカラ■対戦ACT■300

移植希望TOP10

順位	前回	ソフト名	メーカー名/ジャンル/ポイント
1	1	新世紀エヴァンゲリオン	■??? ■アニメーション■3589
2	4	同級生シリーズ	■??? ■パソコン■3220
3	—	スレイヤーズ	■??? ■SFC他■2862
4	3	ドラゴンクエストシリーズ	■エニックス ■SFC他■2701
5	6	テイルズ・オブ・ファンタジア	■ナムコ ■SFC■2567
6	—	魔装機神	■バンプレスト ■SFC■2329
7	12	ロマンシング サ・ガシリーズ	■スクウェア ■SFC■2111
8	9	レイブレーサー	■ナムコ ■アーケード■1890
9	16	電脳戦記バーチャロン	■セガ ■アーケード■1784
10	10	ファイアーエムブレムシリーズ	■任天堂 ■SFC■1695

ランキング・チェック!!

売り上げランキングで注目してみたいのは、やはり『ときめきメモリアル』！

それも『プライベートコレクション』ではなく、本編というか、恋愛ＳＬＧの方だ。『Ｐコレクション』に引きずられて、という理由はすぐに思いつくのだが、そもそも『Ｐコレクション』は、恋愛ＳＬＧ本編をプレイしたユーザーが対象となるものではないのか？　つまり、『Ｐコレクション』を買うユーザーは、まずまちがいなく本編を持っているのではないだろうか？　となると、では今、本編を買っているユーザーって…？　この原因は、本編の方が品薄状態にあったことのようだ。もちろん『Ｐコレクション』にあわせた再販もあっただろう。出せば売れる『ときめきメモリアル』。この怪物的なパワーは驚嘆と賞賛に値するだろう。

同じく売り上げでは『ドリフト・キング』にも注目してみたい。ＳＦＣからの人気作ということだけでは、２位にはなれないだろう。ゲーム内容の良さということに加えて、ＰＳはこれまでのゲーム機よりも若干ユーザーの年齢層が高いため、実際に普通免許を持っている人も多いのではないだろうか。そういう層からの支持を集めたのだとすれば、ＰＳならではの大ヒットといえるだろう。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。

PS移植化計画 Ver.2.0

ほいっさ、隔週刊に伴って新装開店した移植化計画です。と、言っても、担当は一緒なのでノリは一緒だよん。今までどおりハガキも募集するし。今後ともよろしくね、ってことで。ウフ。

『魔法少女プリティサミー』をPSで遊びたいっっ！

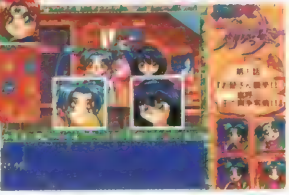
◀魔法の力を授かった砂沙美は、魔法少女プリティサミーに変身！　ちなみに写真は、変身後のもの。…ほとんど、そのまんまですね（笑）。

『魔法少女プリティサミー』は、もともと大人気作品「天地無用！」のCDシリーズで、お遊びとして企画されたものでした。しかし、このお遊び企画がマニア心をガッチリとキャッチしてしまい（笑）、人気大爆発！　「プリティサミー」単体で、OVAや小説、ゲーム化までされたというワケです。

そして今回紹介するゲーム版は、パソコンで「前編」「後編」に分けられて発売されました。これらは、なんと前・後編ともにCD－ROMで発売！　単純に容量だけで見れば1ギガバイトはくだらないわけです。もう、これだけでグラフィック・音声が充実しているゲームということがわかりますよね。

それにつけ加えてシナリオは、OVAの脚本と小説を手がけた黒田洋介氏が担当し、面白さは保証付き！『プリティサミー』は、なにからなにまでスゴイゲームなのです。

▼通常は、このような画面でゲームが進行。右下の砂沙美の顔がアイコンとなっております。


▲戦闘シーンは、このように格闘ACTのような画面ですが、アクション要素はありません。

『プリティサミー』の世界へようこそ♥

主人公である河合砂沙美は小学4年生。ある日のこと、彼女は「津名魅」という魔女から魔法の力を授けられ、「プリティサミー」となった。実は、津名魅は次期女皇候補であり、サミーの活躍いかんで就任が審議されるのだ。はりきる砂沙美だったが、なんと津名魅のライバル・裸魅亜が、砂沙美の親友・美紗緒を「ピクシィミサ」に変えて差し向けてきたのだ。はたして、サミーの運命やいかに？

この続きはゲームで（笑）。

◀次期女皇候補の津名魅のために、今日もがんばれ！　プリティサミー。

PSではこうしてほしい♥

『プリティサミー』がPSで発売されたら、こうしてほしいっ！　そんな熱き思いをまとめてみました。しかし、全部語ったらページが全然足りないので(笑)、グラフィック&サウンドの2点のみに絞ってお送りします。

グラフィック

パソコン版では、OVAの作画メンバーが原画を担当し、構想段階から「天地無用！」OVA第1期監督の林宏樹氏が参加していました。こんな豪華スタッフが参加していたからこそ、パソコン版はハイクオリティのグラフィックだったのです。そこで、PS版を発売するのだったら、パソコン版と同じ豪華メンバーでやってほしいっ！　そうすればもうグラフィックは心配無用！　…って、カンジになりますよね？　ねぇ？

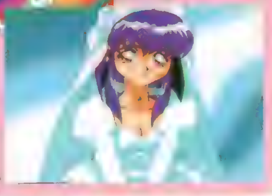
▲ハイクオリティなグラフィックは、OVAのスタッフが関わっているため。この豪華スタッフを、ぜひPS版でも！

サウンド

プリティサミー役の横山智佐さんを始め、有名声優のみで構成されていると言っても過言ではないこの作品。やはりここは、PSで発売されても豪華声優陣は変えないでほしい。ここでさらに欲を言えば、パソコン版ではイベント部でしか喋らなかったので、PSでは全編に渡り喋ってほしいところです。もちろん、△でセリフをスキップできたりとシステムも簡潔に…って、なんかのゲームと似てますけど。

また、パソコン版は「天地無用！」で使われた音楽が流れるという、ファン泣かせなことをやってくれていました。でも、PS版では「天地」の音楽とオリジナルの音楽、2つが楽しめるといいなぁ……贅沢ですか？　どちらにしてもPSの音源をフルに活かした音楽を期待したいところ。まあ、でも、もともとパソコン版もCD音源でしたから、安心と言えば安心ですね。PSになっても大丈夫！　間違いないでしょう。…なんか、発売も決まってないうちに気が早いですね。先走り。

▲オープニングの主題歌にメロメロな人続出！　特に編集部。


▶全編、肉声で喋ってくれたら、と考えるだけで……あぁっ。

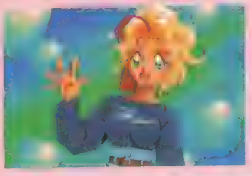
移植の可能性は？

さてさて、『プリティサミー』は移植の可能性があるのでしょうか？　版元のパイオニアLDCさんにコメントをいただきました。

「そうですね。実は、当社にもファンの皆さんから、移植化希望のおハガキを結構いただいているんです。お一人で何十通も書いてこられる熱心な方もいらっしゃいますし、私個人としても気になっているところなんですよ。『天地無用！』や、『神秘の世界エルハザード』等でアニメ業界では近頃少しは名前が知られるようになりましたが、ゲームに関しては、まだまだ試行錯誤しながらやっているというのが正直なところです。しかし、ゲームを作るからには、アニメファンの皆さんにも納得していただけるような作品づくりをしたいと心がけています。『プリティサミー』のようなゲームは、動画再生能力が高いPS向きの作品だと考えておりますので、皆さんの期待にそえるよう移植は前向きに考えたいと思います」

（パイオニアLDC　福良）

▲もうすぐPSで、サミーたちの活躍が見れる？　楽しみ♡


▶この超美麗なグラフィックがPSで見られるかも？

©AIC•PIONEER LDC/©AIC SPIRITS 1995

ハガキをください

どーも、移植化担当です。さてさて、1ページになっても、移植化希望ハガキは募集し続けます。もちろん、今までいただいたハガキもしっかり保管してあるので安心してくださいね。そして当然、ある程度ハガキが貯まったら（1,000枚単位で）、メーカーさんに届けるのも一緒です。みなさま、どんどんハガキをくださいね。あて先は……東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　電撃PS「移植化」係までです。※ちなみにイラストハガキは、P.128の「4色奴隷」を見てくださいね

鉄拳3(仮)

キャンペーン なんと早くも開発始動!! 最新作のアイデア募集

PS史上、空前の大ヒットを記録したあの「鉄拳2」発売からわずか2カ月半。発売元であるナムコは、早くもシリーズ最新作となる「3(仮)」のアーケード版開発に着手しているぞ。さらに今回は、前作を超える作品をめざし、斬新な"鉄拳アイデア"を一般ユーザーより募集するという画期的なキャンペーンが行われるのだ。募集は4部門に分けて行われ、採用者には豪華賞品が贈られるぞ。以下の説明をよく読んで、グッとくるようなアイデアを考えようぜ!! ◎応募要項…官製はがき、または封書に①住所②氏名③年齢④電話番号⑤職業とA～D部門のアイデアを明記。 ◎宛先…〒146 東京都大田区多摩川2-8-5(株)ナムコ「鉄拳3(仮)」アイデア募集DPS係 ◎しめ切り…96年6月28日必着 ◎発表…本誌にて予定

▲この「鉄拳2」を超える作品をめざす最新作「3」(仮・アーケード版)の開発は、キミのアイデアが最大の武器。採用者には賞品として、基盤、ジャンパー、平八の道着が贈られ、応募者の中から抽選で200名には、テレカ(いずれも「3」オリジナル)が当たるぞ!!

技部門 今までにない強力な技を考えよう!

空手、柔道、プロレスなど、あらゆる格闘技の技が駆使されているのが『鉄拳』シリーズの魅力。そんな"鉄拳史"に残るような斬新な技を考えてみよう。

▲イラストや4コマなどでの応募もOKだぞ。

キミのアイデアが『鉄拳』に生かされる!?

新キャラ部門 個性的なキャラを作り出せ!

プレイしながら「こんなキャラがいたらなぁ」と思ったりしたことがキミにもあるのでは? そんなキャラのアイデアを送ってほしいのだ。準のようにカワイイ娘でも、吉光のようにコミカルなヤツでも何でもいいぞ。特徴などを添えてね。

◀▲「2」で新登場した人気キャラ、風間準と雷武龍。

コスチューム部門 仮面、ロボット…何でもアリだぞ!!

キャラのコスチュームのみを募集するのがこの部門だ。道着や甲冑(かっちゅう)風のものから、レオタード風、タキシード風、ボクサー風、アーミー風……などなど『鉄拳』シリーズのキャラコスチュームはとっても多彩。要するに何でもOKなのだ。お気に入りのキャラに着せてみたいコスチュームなどがあれば、それをわかりやすく描いて送ろう!

▶キングにかぶせたい仮面のアイデアやミシェールに着せてみたいコスチュームなど、いろいろ考えてみてほしい。

ステージ部門 新たな闘いの舞台を考えてみよう!!

キャラを闘わせてみたい新ステージのアイデアを募集。ド迫力の3Dポリゴンがキミの強い味方だから、どんなに無茶なアイデアでも表現可能と思って間違いないぞ。臨場感にあふれ、闘っていて気持ちいい、そんな舞台を考えてくれ。新たな闘いの地をキミの手で作り出そう!

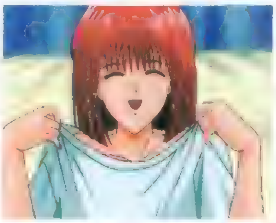
◀▲ビルの屋上や荒野など、様々な場所が、『鉄拳』シリーズの舞台となってきた。新ステージはキミが演出するのだ。

エンジェルグラフィティ

キャンペーン 噂の恋愛SLG『エングラ』を買うと豪華プレゼントが当たる!

話題の恋愛SLG「エンジェルグラフィティ」のプレゼントキャンペーンが行われるぞ。ソフト(7月5日発売予定)の取扱説明書内にある応募券を官製ハガキに貼り、住所、氏名、電話番号、年齢、性別、職業(学校名)を明記の上、下の宛先まで送ると、①スペシャルグッズ(50名様)、②メインキャラ別フィギア(天野、島津、北条、麻倉、グレースを各5名様)、③10枚入りオリジナルポストカード(1000名様)、④天野由梨さんの直筆サイン入り「天野美鈴」等身大パネル(1名様)のいずれかが抽選でもらえるのだ。希望する賞品番号(②はキャラ名も)を書くのも忘れずにね!

◎宛先…〒150 東京都渋谷区神宮前5-46-4(株)ココナッツジャパンエンターテイメント「エンジェルグラフィティ」プレゼント係



メディアワークス

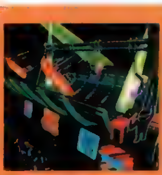
インターネット "電撃"もついにホームページ開設! 超ホットな情報をお伝えしていくぞ!!

大変ながらくお待たせいたしました。我らが"電撃"ことメディアワークスが、待望の自社ホームページを開設したぞ。ゲーム誌からコミック、書籍にいたるまで、すべての最新情報を企画盛りだくさんでお伝えしてゆくのだ。アドレスも憶えやすくて超カンタンなので、電撃ファンのキミは暗記しちゃおうぜ。(URL:http://www.mediaworks.co.jp/)

東京ジョイポリス
テーマパーク
この夏、大興奮のテーマパークが臨海副都心にオープンするぞ!!

7月12日、東京臨海副都心に新しくできる複合商業施設「デックス東京ビーチ」内に、最先端のテクノロジーを駆使したアミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」がオープンするぞ。大興奮のアトラクションは、世界初公開のものを含め、なんと全11機種。その他にも、公衆電話が突然鳴ったり、ゴミ箱が話しかけてきたり、座ったベンチが揺れ出したり……などなど、空間全体がキミを楽しませようと、様々なアプローチをしてくるのだ。行ってみようぜ！

◀東京臨海新交通「ゆりかもめ」のお台場海浜公園駅に直結。アクセスも便利だ。


ハーフ・パイプ・キャニオン
ボード型のキャリアに立ってスリル体験。

レイルチェイス・ザ・ライド
コースターとシューティングのW要素！

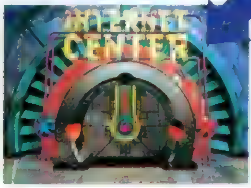
パワースレッド
ボブスレーをモチーフにした3Dレース。

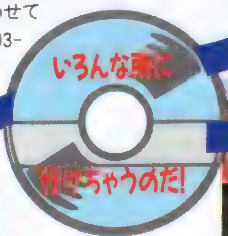
ビースト・イン・ダークネス
暗闇の中で巨大モンスターにバッタリ！

タイム・フォール
時空感覚にあふれたフリーフォールだ！

フランキー・オンライン
インターネット
RPG感覚で簡単にアクセス！ネットの世界が身近になったぞ

「インターネットとかに興味はあるんだけど、アクセス方法や操作が難しくて……」というキミのための強い味方、それがこの次世代パソコン通信「フランキー・オンライン」（専用CD－ROM使用）なのだ。これまで難解だった文字ベースの画面が、まさにRPGのようなCG画面と音声で再現されているので、初心者でも超カンタンにアクセスができちゃうのだ。もちろん、インターネットへの接続サービスもあるぞ。やってみたいという人は、今すぐ下記に問い合わせてみよう！　◎問い合わせ…TEL03-3498-1400（フランキー・オンライン事務局）





◀インターネットが見たいなら、ここへ行ってトビラを開ければ、それでOKってワケ。

▲◀まさにRPGに出てくる「街」の感覚。難しい操作は全く不要で、誰でもカンタンにアクセスができちゃうのだ。

デジタル エンタテインメント アカデミー
ゲームスクール
新設立のクリエイター養成所 キミの夢はここでかなう!?

あの「エニックスゲームスクール」が、有力ソフトメーカー10社の資本参加を受けて学校名を「デジタルエンタテインメントアカデミー」に改名（5月17日付）し、さらに優秀な人材を育成するべく生まれ変わったぞ。ゲームクリエイターをめざすキミは、右の項目を要チェックだ!!　◎問い合わせ…TEL 03-3940-7210（D.E.A.）

検証 3つのポイント

①講義は?	②講師陣は?	③就職は?
最先端のゲーム開発技術が、出資メーカーを通じてダイレクトに学校へ。現場に即した内容の濃い講義になるはずだ。	現在の講師陣にくわえ、出資メーカーからも講師を迎えるので、刻々と変わる開発環境の"今"を、学ぶことができる。	出資メーカーの中には、この「デジタル～」を対象に人材募集を行うところも。クリエイターへの道が大きくひらけるぞ！

あすか120%スペシャル
イベント
キミの実力を試せ！対戦大会が開催されるぞ

ギャルゲーファン大絶賛の美少女対戦ACT『あすか120%スペシャル』の第2回対戦勝ち抜き大会が、7月6日の13:00より、東京・秋葉原のソフマップ本社ビル3階会議室にて開催されるぞ。前日5日の午後12:00～18:00に、この本社前にてチラシを配布するので（これが無いと大会参加は不可）、参加希望者は早めに行ってゲットしておこう。

▶当日はあすか役の茶山リコさんら出演声優もゲスト予定だし、賞品もオリジナルグッズ、プレミアムグッズなどを多数用意している。「あすか」ファンはみんな集まれ!!

ESPN Street Games
イベント
話題のレースACTが新宿アルタの大画面に!!

去る5月24日、アメリカからやってきた痛快レースACT『ESPN Street Games』の発売イベントが、東京・新宿にて行われたぞ。このイベント最大の目玉であった、新宿の巨大シンボル「アルタビジョン」をモニターにしたプレイが始まると、アルタ前はモニターを見上げる人、人、人、で沸きかえり、新宿東口全体が異様な興奮状態に。イベントとともに、その単純明快なゲーム性も大好評だったぞ！

▶アルタビジョンに映し出された「ESPN～」。その楽しさを伝えるには、まさに最高の演出だ！

▶▶▶POWERチェック!!
様々なイベントを随時開催！噂のショップ「ソフトガレージ」

今年4月に東京・五反田にオープンしたCD、LD、ビデオ、ゲームソフトの専門店「ソフトガレージ」が今、ゲームファンの注目を集めているぞ。常時3000タイトルを取り揃えているゲームコーナーには、10台のモニターが設置され、PSの新作ソフトなどが、自由にプレイできるようになっている。声優CDなどの品揃えも豊富だし、多種多様なイベントも随時開催予定だ。それらの情報をチェックしに、ぜひ遊びに行こう。

▶ソフトガレージ五反田店…東京都品川区西五反田1-21-6 TEL.03-3779-0911（東急池上線大崎広小路駅より徒歩0分/JR五反田駅より徒歩5分）

SONY・プレイステーション&ソフト

緊急発表！

PS本体と人気のタイトル7本が超低価格で発売されるぞ!!

PS本体がさらに安く！ 6月22日、新モデル登場!!

まだPSを持っていないキミ（…？）に、超耳寄りな情報が発表されたぞ。PS本体の新価格モデルが、な、なんと19,800円（税抜）で発売されるのだ!! この新モデル「SCPH－5000」は、外見的にはこれまでのPSと全く同じだし、コントローラ（1個）だって、ちゃんとついてくる。全世界の出荷累計が500万台を超え、もはやゲーム機の世界的代名詞になったPSが、これだけの安価で買えるのだ。さ、キミも決心しなさい。

◀▲「エースコンバット」など、おなじみの人気ゲームが低価格で手に入れることができるのだ。今後、どんな人気ゲームが低価格になるのか、とても楽しみだね。

驚異の低価格！

これが"プレイステーション・ザ・ベスト"の第1弾ラインナップ！

7月12日発売予定
- ●リッジレーサー/ナムコ/オープン価格
- ●雷電プロジェクト/セイブ開発/¥2,800（税抜）
- ●KING'S FIELD II/フロム・ソフトウェア/¥2,800（税抜）
- ●アーク ザ ラッド/SCE/¥2,800（税抜）

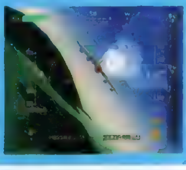
8月9日発売予定
- ●エースコンバット/ナムコ/オープン価格
- ●闘神伝2 plus/タカラ/¥2,800（税抜）
- ●BOXER'S ROAD/NEW/¥2,800（税抜）

PS史上に残る名作ソフトが、どれも衝撃の半額価格に!?

本体が安くなったと思ったら、なんとソフトも「プレイステーション・ザ・ベスト」シリーズとして、超低価格で発売されるのだ。過去の名作ソフトの中からピックアップされた選りすぐりの人気タイトルが、半額以下で手に入るようになるぞ。シリーズ第1弾として、7月12日に4タイトル、8月9日に3タイトルが発売（予定）される。以後もこのシリーズは、年間約20タイトルを発売してゆく予定なのだ。要チェックだぜ！

メーカーの声 **namco**～ナムコ

「オープン価格ということなので、今まで以上にお求めやすい価格でご購入いただけることと思います」（ナムコ広報／柘植氏・談）



▶名作の風評高い3DSTG「エースコンバット」。「はじめてのPS」な人には、ぜひプレイしてほしい。

メーカーの声 **TAKARA**～タカラ

「『plus』ということで、操作系に若干の改善を加えました。メモリーカードにも対応したので、いつでもボスキャラが使えるようになります。さらに、各キャラ1P色以外のカラーリングを変更しています。お買い得ですよ」（タカラ広報／竹川氏・談 '96東京おもちゃショーにて）

▶ボスキャラが使える状態でセーブできる！ ユーザーからよせられた期待の声を反映した「plus」なのだ。

CD ROM 制服図鑑R

あんな制服、こんな制服…見たいでしょ？

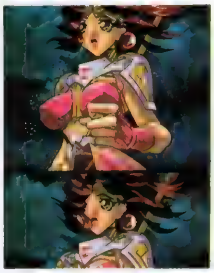
イラストと実写で構成するドキドキの制服データベース「ミッションスクール制服図鑑R」が6月25日、Pippin（ピピン）版とハイブリッド版（Mac&Win）で同時発売されるぞ。超人気SLG『卒業R』で中本静役をつとめた前田美紗子ちゃんをモデルに、全国100校ものミッション系スクールの制服が紹介されているのだ。制服ファンのキミ（？）は絶対買いだ！

▶データベース、カルトクイズ、スライドショーなどの他、モデルの美紗子ちゃんを360度回転させることのできる「着せ替えシミュレーション」も搭載。◎発売元…バンダイビジュアル◎価格…各5,800円（税抜）

ドラマCD 超人学園ゴウカイザー

発売まではこれを聴いて待っていよう！

この秋、ついにPSに移植される対戦ACT「超人学園ゴウカイザー」のドラマCDが、そのPS版登場に先駆けて発売されていくぞ。全3作からなるこの作品、1作目はすでに発売中で、2作目は6月21日に、3作目は7月21日に発売されるのだ。さらに9月にはビデオ&LDの発売も決定しているので、楽しみながら、秋のソフト発売まで、待っていられそうだぞ。



▶魅力的なキャラクターたちが繰り広げる、無敵のドラマCD版「ゴウカイザー」ワールドだ！ ◎価格…各3,000円（税込）◎発売元…エアーズ

インターネット マクロス DIGITAL MISSION VF-X

超人気「マクロス」がホームページを開設!!

マクロスファン待望の3Dシューティング「デジタルミッションVF－X」のホームページが開設されたぞ。このページ最大の目玉は、ゲームの3D技術をそのまま表現している点だ。マクロスファンにはおなじみの戦闘機「バルキリー」が、ファイター形態からモビルスーツ形態へとなめらかに変形してゆくアニメーションなどが、ゲームの雰囲気そのままに、リアルタイムで再現されているのだ。マクロスの最新の情報をキャッチしたいというキミには、ぜひオンラインで確認してほしい。

今すぐアクセスしてみよう！

http://www.unit-inc.com

電撃NewsStation －トピックス－ TOPICS

木村明広画集～PURE WHITE～発売！
『アルナムの翼』のキャラクターデザインなどでおなじみの超人気イラストレーター、木村明広先生の初画集なのだ。→発売中／¥2,300（税込）

ティー・イー・エヌ研究所のホームページが開設！
→http://www.sankyo-fever.co.jp

『ハイパーオリンピック』全国9カ所にてイベント
7月19日～8月3日予定、詳しくは次号にて発表。

女性向けネット「La-net（ラ・ネット）」開局！
6月26日～29日に千葉・幕張メッセにて開催される「Windows World EXPO」のMIZUKI（ミズキ）ブースにて内容発表。→http://www.mizuki.co.jp.

次号予告

電撃PlayStation Vol.25は 6月28日(金)発売!!

次号はRPG入魂の大特集!! 格闘ゲームの注目作も続出!!

『ときめき対戦ぱずるだま』や『闘魂烈伝2』の続報に、TOYショー情報、SCEのPS戦略など、掛け値なしに読みごたえあり。隔週刊でますますパワーアップだ!

表紙イラスト●NOëL ©PIONEER LDC, INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、伊藤克則、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎【ライター】中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリー、東ちづる、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン、スタジオ・サン

電撃PlayStation Vol.24

1996年6月28日発行 第2巻第12号通巻20号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引
50音順

I.D.Cメディアスタジオ ……4
エンジェル ……54
エクシングエンタテイメント ……表4
ギャガ・コミュニケーションズ ……194・195
コナミ ……52・53
ソニー・コンピュータエンタテインメント ……表2・3
ヒューマン ……130

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃PlayStation	隔週金曜日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃少年	毎月15日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	1・4・7・10月/18日
DENGEKI ADVENTURES	偶数月20日

新作ソフト・スケジュール

6月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
1	14日	NBA LIVE'96	EAV ¥5,800 SPG	124
2	14日	痛快!!スロット・シューティング	翔泳社 ¥5,000 STG	124
3	14日	MORTAL KOMBATIII	SCEI ¥5,800(予価) 対戦ACT	123
4	14日	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン 未定 AVG	56, 123
5	14日	(麻雀戦術) 安藤満の亜空間殺法	童(わらし) ¥5,800 TBL	124
6	21日	EPSシリーズ because I love you／森川由紀子	アンティノスレコード ¥1,900 ETC	125, 180
7	21日	EPSシリーズ MOONLIGHT to DAYBREAK／仲間由紀恵	アンティノスレコード ¥1,900 ETC	125, 180
8	21日	EPSシリーズ Come and Kiss me／角田智美	アンティノスレコード ¥1,900 ETC	125, 180
9	21日	EPSシリーズ Believer Dreamer／水谷純子	アンティノスレコード ¥1,900 ETC	125, 180
10	21日	EPSシリーズ Noise Reduction／山本ともあ	アンティノスレコード ¥1,900 ETC	125, 180
11	21日	対決るみ～ず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント ¥4,800 ACT	125
12	21日	メールプラーナ	カスト ¥6,800 SLG	
13	21日	VIRTUAL GOLF SIMULATION 栄光のフェアウェイ	コナミ ¥5,800 SPG	
14	21日	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ ¥5,800 ETC	122
15	21日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント ¥6,800 SPG	125
16	21日	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア ¥6,300(予価) RPG	23, 168
17	21日	極大進棋	毎日コミュニケーションズ ¥5,800 TBL	124
18	21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち限定版	メディアワークス ¥6,800 TBL	70, 125
19	21日	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち	メディアワークス ¥5,800 TBL	
20	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK ¥5,800 対戦ACT	96
21	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン ¥4,800 TBL	
22	28日	小島武雄・麻雀帝王	ギャップス ¥5,800 TBL	
23	28日	蟲の居所	ゲンソフト ¥5,800 PZG	
24	28日	ハイパーオリンピック イン アトランタ	コナミ ¥5,800 SPG	
25	28日	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム～	ジャレコ ¥6,800(予価) SLG	
26	28日	ポポロクロイス物語	SCE ¥5,800 RPG	164
27	28日	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ ¥5,800 RCG	
28	28日	雨月奇譚	トンキンハウス ¥5,800(予価) AVG	
29	28日	SDガンダム OVER GALAXIAN	バンダイ ¥4,800(予価) STG	
30	下旬	徹萬SPECIAL	ナグザット ¥4,800 TBL	
31	6月	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X ¥5,800 SPG	
32	6月	X－COM 未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン ¥5,800 SLG	
33	6月	蛭子能収の大穴競艇	セタ ¥6,800 SLG	

7月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
34	5日	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6,800(予価) SLG	
35	5日	エンジェル グラフィティ ～あなたへのプロフィール～限定版	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥8,800(予価) SLG	
36	5日	Total NBA'96	SCEI ¥5,800(予価) SPG	
37	5日	タイムギャル&忍者ハヤテ	タイトー ¥6,800 ETC	
38	5日	SANKYO FEVER ダウンタウン劇場	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5,800 ETC	
39	5日	ネオ・プラネット	マップジャパン ¥6,800 SLG	177
40	5日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント HAMLET 博報堂 ¥5,800 AVG	
41	12日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK ¥5,800 対戦ACT	100
42	12日	アイルトン・セナ カートデュエル	ギャップス ¥6,800(予価) RCG	
43	12日	GOTHAII・天空の騎士	光栄 ¥6,800 SLG	
44	12日	MASTERS 新・遙かなるオーガスタ	ソフトバンク ¥5,800 SPG	
45	19日	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	アートディンク ¥5,800 SLG	
46	19日	スタジオP	アジェンダ ¥5,800(予価) PZG	
47	19日	STRIKERS 1945	アトラス ¥5,800 STG	
48	[illegible]	[illegible]	[illegible] [illegible] ACT	
49	19日	リトルビッグアドベンチャー	EAV ¥5,800 AVG	
50	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー ¥6,800(予価) AVG	
51	26日	ショックウェーブ	EAV ¥5,800 STG	
52	26日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	コナミ ¥5,800(予価) SPG	
53	26日	新型くるりんPA!	スカイ・シンク・システム ¥4,800 PZG	
54	26日	るぷぷキューブ ルプ さらだ	データム・ポリスター ¥4,800 PZG	
55	26日	刻命館	テクモ ¥5,800 SLG	34
56	26日	ワールドスタジアムEX	ナムコ ¥5,800 SPG	
57	26日	RacinGroovy	MIZUKI ¥5,800 RCG	
58	上旬	クロックワークス	徳間書店 ¥5,800 PZG	
59	中旬	トワイライトシンドローム 究明編	ヒューマン ¥5,800 AVG	
60	下旬	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5,800(予価) 対戦ACT	
61	7月	プロ麻雀 極PLUS	アテナ ¥4,980 TBL	
62	7月	チェスマスター	アルトロン ¥6,800(予価) TBL	
63	7月	CityBravo!	アルトロン ¥6,800(予価) SLG	
64	7月	ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ ¥5,800 STG	
65	7月	カオス コントロール	ヴァージンインタラクティブ ¥3,800 STG	
66	7月	シルエット ストーリィズ	KANEKO ¥5,800(予価) PZG	
67	7月	CyberSpeed	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800(予価) RCG	
68	7月	ウェディングピーチ ドキドキお色直し	KSS ¥5,800 SLG	80
69	7月	アトランタ オリンピック	[illegible]ンターテイメント [illegible] SPG	
70	7月	必殺パチンコステーション	サンソフト ¥6,800 ETC	
71	7月	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ～(仮)	サンソフト ¥4,980 PZG	
72	7月	TOBAL NO.1	スクウェア ¥5,800(予価) 対戦ACT	108
73	7月	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5,800 RPG	
74	7月	アクチャー・サッカー	ナグザット ¥5,800 SPG	
75	7月	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5,800 RCG	
76	7月	キング・オブ・スタリオン	日本物産 ¥6,800 SLG	
77	7月	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト ¥5,800(予価) SPG	
78	7月	学校であった怖い話S	バンプレスト ¥5,800(予価) AVG	183
79	7月	北斗の拳	バンプレスト ¥5,800(予価) AVG	
80	7月	ソニックウィングススペシャル	メディアクエスト ¥6,800(予価) STG	

8月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
81	2日	信長の野望 リターンズ	光栄 ¥5,800 SLG	
82	2日	OverBlood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト ¥5,800 AVG	
83	9日	七つの秘館	光栄 ¥7,800 AVG	
84	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター ¥4,800 SPG	
85	23日	提督の決断II	光栄 ¥10,800 SLG	
86	23日	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6,800(予価) STG	22
87	上旬	戦乱	エンジェル ¥5,800 SLG	
88	上旬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5,800(予価) ACT	
89	上旬	王宮の秘宝 テンション	バップ ¥5,800 RPG	
90	中旬	恐怖新聞	ユタカ ¥5,800(予価) AVG	
91	下旬	C1 CIRCUIT	インベックス ¥5,800(予価) RCG	
92	下旬	COOL BOARDERS	ウェップシステム ¥5,800 SPG	
93	下旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン ¥5,800(予価) PZG	
94	8月	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン ¥5,800 SPG	181
95	8月	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン ¥5,800 SLG	84
96	8月	イエローブリックロード	アクレイムジャパン ¥5,800 AVG	
97	8月	モータルコンバットII	アクレイムジャパン ¥5,800 対戦ACT	
98	8月	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン ¥5,800 対戦ACT	
99	8月	究極の倉庫番	伊藤忠商事 未定 PZG	
100	8月	風雲悟空忍伝	エイコム ¥5,800 ACT	
101	8月	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～	エクシングエンタテイメント ¥5,800 対戦ACT	178
102	8月	出世麻雀 大接待	キングレコード ¥5,800 TBL	
103	8月	三國志 リターンズ	光栄 ¥6,800 SLG	
104	8月	INTERNATIONAL MOTO-X	ココナッツジャパンエンターテインメント 未定 RCG	
105	8月	ポエド	ココナッツジャパンエンターテインメント 未定 ACT	
106	8月	真髄・碁仙人(仮)	J・ウィング ¥8,900(予価) TBL	
107	8月	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ ¥7,800 TBL	78
108	8月	釣りバカ日誌	小学館プロダクション ¥6,800(予価) SPG	
109	8月	BlueFlamingoレイナ	スコラ 未定 RPG	
110	8月	パチンコ大好き(仮)	セタ 未定 TBL	
111	8月	アークザラッドII	SCE ¥5,800 S・RPG	
112	8月	Air Assault	SCEI 未定 STG	
113	8月	東京SHADOW	タイトー ¥8,800 AVG	
114	8月	鋼鉄霊域-STEELDAM-	テクノソフト ¥5,800 ACT・STG	
115	8月	アクチャー ゴルフ	ナグザット ¥5,800 SPG	
116	8月	ジグソーアイランド(仮)	日本一ソフトウェア ¥5,800(予価) PZG	
117	8月	LAKE MASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインターラクト ¥6,800 SPG	
118	8月	魔法少女ファンシーCoCo	POW ¥5,800(予価) SLG	82
119	8月	古川一郎のビッグチャレンジゴルフ	バップ ¥5,800 SPG	
120	8月	謎王	バンダイビジュアル ¥5,800 ETC	
121	8月	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	[illegible] ¥5,800(予価) 対戦ACT	181
122	8月	にゃんとワンダフル	バンプレスト ¥4,800(予価) SLG	
123	8月	東亜プランシューティングバトル1	バンプレスト ¥5,800(予価) STG	
124	8月	MEGATUDO2096	バンプレスト ¥5,800(予価) 対戦ACT	
125	8月	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト ¥5,800(予価) TBL	

夏発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
126	夏	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5,800 AVG	
127	夏	X－MEN～チルドレン オブ ジ アトム～	カプコン ¥5,800 対戦ACT	
128	夏	ストリートファイターZERO2	カプコン ¥5,800 対戦ACT	90
129	夏	Top Gun Fire at Will!	スペクトラムホロバイトジャパン ¥5,800 ACT	
130	夏	ぼのぼの(仮)	SCE 未定 TBL	
131	夏	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定 S・RPG	
132	夏	ギャロップレーサー	テクモ 未定 RCG	
133	夏	NO L(ノエル)	パイオニアLDC ¥6,800 ETC	66
134	夏	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ 未定 SPG	
135	夏	スーパー・ショット・ザ・ゴルフ	ビクターエンタテインメント 未定 SPG	
136	夏	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント 未定 SPG	
137	夏	甲子園V(仮)	魔法株式会社 未定 SLG	183
138	夏	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ 未定 RCG	

9月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
139	6日	トンズラくん	ソラン ¥5,800 ACT	
140	13日	3Dウルトラピンボール	シエラ・パイオニア ¥5,800(予価) ETC	
141	13日	ヴィクトリーゾーン2	SCE ¥5,800 ETC	
142	13日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	SCE ¥7,800 ETC	
143	20日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5,800(予価) STG	50
144	上旬	ぽじっと	プレイアベニュー ¥3,980 TBL	
145	下旬	星見の謎(仮)	サンテックジャパン ¥5,800(予価) RPG	181
146	下旬	それゆけ×ココロジー	ポリグラム ¥5,800(予価) ETC	
147	下旬	GO II Professional／対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6,800(予価) TBL	
148	下旬	同級生麻雀	ユーメディア 未定 TBL	76
149	9月	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー ¥5,800 RPG	172
150	9月	バーチャルプロレスリング	アスミック ¥5,800(予価) SPG	
151	9月	ぷくんパ 女子高生の放課後…	アテナ ¥4,980 PZG	
152	9月	女神異聞録ペルソナ	アトラス 未定 RPG	
153	9月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5,800 SLG	
154	9月	クーリースカンク	ヴィジット ¥5,800(予価) ACT	183
155	9月	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5,800 SLG	
156	9月	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント ¥6,800 AVG	
157	9月	ウイングコマンダーIII	EAV ¥7,800 SLG	
158	9月	FINALIST	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5,800(予価) STG	
159	9月	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5,800 ACT	18
160	9月	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテインメント 未定 ETC	
161	9月	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定 ETC	
162	9月	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ ¥5,800(予価) S・RPG	170
163	9月	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ ¥5,800(予価) PZG	74
164	9月	スピードキング	コナミ ¥5,800(予価) RCG	
165	9月	日本たらればなしツアー(1) あれ!も これ?も 桃太郎	[illegible] ¥[illegible],800(予価) AVG	
166	9月	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定 STG	
167	9月	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE 未定 対戦ACT	
168	9月	ワイルドアームズ	SCE ¥5,800(予価) RPG	174
169	9月	MLB Pennent Race(仮)	[illegible] ¥5,800(予価) SPG	
170	9月	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5,800(予価) SLG	
171	9月	にとうしんでん	タカラ ¥5,800 対戦ACT	
172	9月	Super Shot(仮)	Tears ¥5,800(予価) ???	
173	9月	LULU	[illegible] [illegible] ETC	
174	9月	くるくるトゥインクル～おねがいおほしさま～	トミー ¥5,800(予価) PZG	
175	9月	マッハGoGoGo!	トミー ¥5,800(予価) RCG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
176	9月	Pinball Fantasies Deluxe	■バップ ■¥5,800■TBL	
177	9月	パワーレンジャーピンボール（仮）	■バンダイ ■¥6,800（予価）■ETC	
178	9月	続ぐっすんおよよ	■バンプレスト ■¥5,800（予価）■PZG	
179	9月	ヒロイン・ドリーム	■マップジャパン ■¥6,800■SLG	

１０月発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
180	10月	Nap・Nap（ナップナップ）	■ゲンテック ■未定■AVG	
181	10月	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～(仮)	■データイースト ■未定■AVG	176
182	10月	オウバードフォース AUBIRDFORCE	■バンダイ ■未定■SLG	46
183	10月	ミニ四バトル 爆走兄弟レッツ&ゴー（仮）	■BPS ■¥5,800（予価）■RCG	
184	10月	The Game of Proof	■ユタカ ■¥5,800（予価）■TBL	

１１月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
185	下旬	AZITO―アジト―（仮）	■アステック２１ ■¥5,800■SLG	
186	11月	BIG HURTベースボール	■アクレイムジャパン ■¥5,800■SPG	
187	11月	あかずの間	■ヴィジット ■¥5,800（予価）■AVG	
188	11月	金田一少年の事件簿（仮）	■講談社 ■¥5,800■AVG	
189	11月	SLASHFORCE	■サントス ■未定■???	
190	11月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝２	■トミー ■¥5,800（予価）■SPG	
191	11月	バトルバグス	■バンタン電脳工場 ■未定■SLG	
192	11月	エターナル・メロディ	■メディアワークス ■未定■SLG	12
193	11月	操兵伝 聖刻1092	■ユタカ ■¥5,800（予価）■RPG	

秋発売予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
194	秋予定	伝説のオウガバトル	■アートディンク ■未定■S・RPG	
195	秋予定	シムシティ2000	■アートディンク ■未定■SLG	
196	秋予定	棋太平（仮）	■エス・ピー・エス ■未定■TBL	
197	秋予定	F１GP NIPPONの挑戦	■OZクラブ ■未定■SLG	
198	秋予定	BELTROGGER９	■GENKI ■未定■STG	42
199	秋予定	ぷよぷよ通（仮）	■コンパイル ■未定■PZG	
200	秋予定	Virtual Gallop 騎手道	■サンソフト ■¥6,800■ACT	
201	秋予定	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	■J・ウィング ■¥5,800（予価）■PZG	
202	秋予定	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	■小学館プロダクション ■¥6,800(予価)■対戦ACT	
203	秋予定	結婚―Marriage―	■小学館プロダクション ■¥6,800（予価）■SLG	181
204	秋予定	ZERO DIVIDE２	■ズーム ■未定■対戦ACT	
205	秋予定	GUNSHIP	■スペクトラムホロバイトジャパン ■¥5,800■ACT	
206	秋予定	BASTARD!! ―虚ろなる神々の器―（仮）	■集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ■未定■RPG	
207	秋予定	クライムクラッカーズ２	■SCE ■未定■RPG	
208	秋予定	クーロンズ・ゲート―九龍風水傳―	■SME ■¥6,800（予価）■AVG	
209	秋予定	3Dシューティングアクション コブラ・ザ・サイコガン	■タカラ ■¥5,800■ACT・STG	
210	秋予定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	■タカラ ■¥5,800■RPG	
211	秋予定	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	■タカラ ■未定■SLG	
212	秋予定	モンスターファーム	■テクモ ■未定■SLG	
213	秋予定	TECMO SUPER BOWL（仮）	■テクモ ■未定■SPG	
214	秋予定	Cat The Ripper	■トンキンハウス ■¥5,800（予価）■AVG	
215	秋予定	東方珍遊記	■ナグザット ■未定■AVG	
216	秋予定	ハイパーラリー	■ハーベストワン ■未定■RCG	
217	秋予定	ホタル	■パイオニアLDC ■未定■ACT	
218	秋予定	ウイングオーバー	■パック・イン・ビデオ ■未定■STG	
219	秋予定	エクスヒュームド（仮）	■BMGビクター ■未定■ACT	
220	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	■ピング ■未定■SLG	30
221	秋予定	蜃気楼回廊	■プレ・ステージ ■¥5,800■AVG	
222	秋予定	スーパーテクニックチャレンジカップ（仮）	■メディアクエスト ■未定■RCG	

12月以降発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
223	12月	ありす イン サイバーランド	■グラムス ■¥5,800(予価)■AVG+RPG	48
224	12月	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア ■¥5,800（予価）■RPG	
225	12月	NHL FACE OFF	■SCEI ■未定■SPG	
226	12月	JTCC全日本ツーリングカー選手権	■BPS ■¥5,800■RCG	
227	年末	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	■SCE ■未定■STG	181
228	年末	Dear Friends	■ビジュアルアーティストオフィス ■¥5,800■SLG	
229	年内	パチンコ倶楽部	■ISC ■未定■ETC	
230	年内	名探偵スチールウッド	■アイディアファクトリー ■¥5,800■AVG	
231	年内	ダイナマイトキング	■エイコム ■未定■ACT	
232	年内	海腹川背・旬	■エクシングエンタテイメント ■未定■ACT	
233	年内	APACHE(アパッチ)(仮)	■ガスト ■未定■SLG	
234	年内	火竜娘―高悠環―	■ガスト ■未定■AVG	
235	年内	火竜娘―柳判官―	■ガスト ■未定■AVG	
236	年内	くるくるぱにっく（仮）	■クールキッズ ■¥2,800（予価）■PZG	
237	年内	ファーストクィーンIV	■呉ソフトウェア工房 ■未定■S・RPG	
238	年内	ヴァルナフォース	■ココナッツジャパンエンターテインメント ■未定■SLG	
239	年内	TEAM４７GOMAN	■ココナッツジャパンエンターテインメント ■未定■対戦ACT	
240	年内	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	■コナミ ■未定■A・RPG	
241	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	■コナミ ■未定■RPG	
242	年内	ホームドクター	■サクセス ■未定■ETC	
243	年内	いがらしみきおのスカイゴルケット	■ジョルダン ■未定■SLG	
244	年内	ハイパーツアー	■スリーディ ■未定■SLG	
245	年内	がんばれ森川君２号(仮)	■SCE ■未定■ETC	
246	年内	ラグナキュール（仮）	■SME ■未定■RPG	
247	年内	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	■タイムワーナー インタラクティブ ■未定■ACT	
248	年内	キングオブパーラー	■ティー・イー・エヌ研究所 ■未定■SLG	
249	年内	PAL［神犬伝説］	■東映ビデオ／東北新社 ■¥6,800（予価）■RPG	
250	年内	ウルトラマンゼアス	■東北新社 ■未定■???	
251	年内	すらいムしよう！	■東北新社 ■¥5,800（予価）■SLG	183
252	年内	スマッシュコート	■ナムコ ■未定■SPG	181
253	年内	ソウルエッジ	■ナムコ ■未定■対戦ACT	
254	年内	タイブレーク	■バディ ■未定■SPG	
255	年内	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	■メディアリング ■未定■RCG	
256	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	■ライトスタッフ ■未定■RPG	
257	2月	NFL GAME DAY	■SCEI ■未定■SPG	
258	冬	シュレディンガーの猫	■タカラ ■未定■AVG	
259	冬	レガシー オブ ケイン	■BMGビクター ■未定■A・RPG	
260	冬	ファイロ&クロード	■BMGビクター ■未定■ACT	
261	冬	グランド セフト オート（仮）	■BMGビクター ■未定■ACT	
262	冬	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	■マップジャパン ■未定■STG	
263	冬	バーチャパチスロII（仮）	■マップジャパン ■未定■ETC	
264	来春	ツタンカーメンの遺書（仮）	■ウィザード ■未定■AVG	
265	来春	パンデモニアム	■BMGビクター ■未定■ACT	
266	来春	タンク（仮）	■BMGビクター ■未定■ACT	
267	来春	スパイダー（仮）	■BMGビクター ■未定■ACT	
268	未定	超人学園ゴウカイザー	■アーバンプラント ■未定■対戦ACT	
269	未定	カラーズメニマ	■アウトバック ■未定■PZG	
270	未定	Not Treasure Hunter	■アクティアート ■未定■AVG	
271	未定	囲碁	■アスキー ■¥6,800■TBL	
272	未定	RPGツクール(仮)	■アスキー ■未定■RPG	
273	未定	ダービースタリオンPS(仮)	■アスキー ■未定■SLG	
274	未定	機甲兵G―１	■アスク講談社 ■未定■SLG	
275	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	■アスミック、東北新社 ■未定■AVG	
276	未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	■アトラス ■未定■RCG	
277	未定	デジクロ	■アトラス ■未定■???	
278	未定	BLOODY BRIDE～いまどきのバンパイア～	■アトラス ■未定■SLG	
279	未定	FIST	■イマジニア ■未定■対戦ACT	
280	未定	TFX	■イマジニア ■未定■STG	
281	未定	NHL パワープレイ'96	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■SPG	
282	未定	The 11th Hour～The 7th Guest II～	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■AVG	
283	未定	スポット（仮）	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■ACT	
284	未定	ユーリット（仮）	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■ACT	
285	未定	ブラックバス（仮）	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■SPG	
286	未定	ハイパー３Dピンボール	■ヴァージンインタラクティブ ■未定■ETC	
287	未定	リアルバウト餓狼伝説	■SNK ■未定■対戦ACT	
288	未定	首領蜂（ドンパチ）	■エス・ピー・エス ■未定■STG	
289	未定	メイン・ローター（仮）	■エフコンピュータエンターテイメント ■¥5,800■STG	
290	未定	FLY(仮)	■エム・ディー・ピー ■未定■AVG	
291	未定	DAKAR '97	■エルコム／ヴァージンインタラクティブ ■未定■RCG	
292	未定	アローン・イン・ザ・ダーク２	■EAV ■¥5,800■AVG	
293	未定	ビューポイント	■EAV ■¥5,800■STG	
294	未定	マジックカーペット	■EAV ■未定■SLG	
295	未定	The Tower	■オープンブック ■未定■SLG	
296	未定	ロックマン８（仮）	■カプコン ■未定■ACT	
297	未定	ブレスオブファイアIII	■カプコン ■未定■RPG	
298	未定	バイオハザード２（仮）	■カプコン ■未定■AVG	
299	未定	スターグラディエイター	■カプコン ■未定■対戦ACT	
300	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	■カプコン ■未定■対戦ACT	
301	未定	ロックマンX４	■カプコン ■未定■ACT	
302	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	■カルチャーブレーン ■未定■TBL	
303	未定	QUANTUM GATE―悪夢の序章―	■ギャガ・コミュニケーションズ ■未定■AVG	
304	未定	VIPER（仮）	■ギャガ・コミュニケーションズ ■¥5,800■STG	
305	未定	THE HIVE WARS	■KSS ■¥6,800■STG	
306	未定	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	■コナミ ■未定■SLG	
307	未定	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	■コナミ ■未定■ETC	
308	未定	実況おしゃべりパロディウス ～Forever with me～	■コナミ ■未定■STG	
309	未定	ゲームの達人２	■サンソフト ■¥8,900■TBL	
310	未定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	■サンソフト ■¥5,980■PZG	
311	未定	上海 Great Moments	■サンソフト ■¥6,500■PZG	
312	未定	ストーンウォーカーズ	■サンソフト ■¥5,800（予価）■AVG	
313	未定	アウトライブZERO(仮)	■サンソフト ■未定■RPG	
314	未定	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	■システムサコム ■¥4,800（予価）■AVG	
315	未定	ファンタステップ	■ジャレコ ■未定■AVG	
316	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	■ジャレコ ■未定■ACT	
317	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート１)	■スリーディ ■未定■ETC	
318	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	■SCE ■未定■PZG	
319	未定	英語の鉄人 センター試験トライアル	■SCE ■未定■ETC	
320	未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	■SCE ■未定■SLG	
321	未定	世界地図の読み方'96(仮)	■SCE ■未定■ETC	
322	未定	ガボールスクリーン	■SCE ■未定■???	
323	未定	オメガブースト	■SCE ■未定■STG	
324	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	■SCE ■未定■TBL	
325	未定	３Dレミングス	■SCEI ■¥5,800■PZG	
326	未定	AssultRigs（仮）	■SCEI ■未定■STG	
327	未定	ARENA(仮)	■ソフトバンク ■未定■RPG	
328	未定	スーパーフットボールチャンプ（仮）	■タイトー ■未定■SPG	
329	未定	サイキックフォース	■タイトー ■未定■対戦ACT	
330	未定	レイストーム	■タイトー ■未定■STG	
331	未定	レイ・トレーサー	■タイトー ■¥5,800（予価）■RCG	
332	未定	装甲騎兵ボトムズ	■タカラ ■未定■ACT	
333	未定	CREATURE SHOCK	■データイースト ■¥5,800■STG	
334	未定	BOUNTY ARMS	■データウエスト ■未定■ACT	
335	未定	ガメラ２０００	■デジタルフロンティア ■未定■???	
336	未定	Jump KID（仮）	■NEW ■未定■ACT	
337	未定	ZXE―D(ゼクシード)	■バンダイ ■未定■対戦ACT	
338	未定	リターン・トゥ・ゾーク	■バンダイビジュアル ■¥6,800■AVG	
339	未定	バトル オブ …(仮)	■バンプレスト ■未定■SLG	
340	未定	Max Racer	■PD ■未定■RCG	
341	未定	LIPROS(仮)	■ビジュアルアーティストオフィス ■未定■AVG	
342	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	■ビジュアルアーティストオフィス ■未定■RPG	
343	未定	CRITICOM―ザ・クリティカルコンバット―	■ビック東海 ■¥5,800■対戦ACT	
344	未定	猿田彦の暗号	■フォーツーツー ■未定■???	
345	未定	ぱいるあっぷ・まーち	■プロシードユニ ■¥5,800（予価）■SLG	
346	未定	怪獣戦記	■プロデュース ■未定■RPG	
347	未定	ライアット スターズ	■ヘクト ■未定■S・RPG	
348	未定	STRESS-LESS LESSON	■マックスファイブ ■未定■PZG	
349	未定	ミッドランド～幻の王国～(仮)	■未来ソフト ■未定■RPG	
350	未定	さるかにハムぞう	■メディアワークス ■未定■PZG	38
351	未定	スタンドアップコメディ	■吉永事務所 ■未定■ETC	
352	未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	■リバーヒルソフト ■未定■SLG	
353	未定	TOKYO／２０２０	■レインボー・ジャパン ■未定■AVG	

※前号のスケジュールページにおいて、「トバル ナンバーワン」の項に誤りがありました。株式会社スクウェア並びに関係各位に御迷惑をおかけいたしましたことを謹んでお詫び申し上げます。

●赤い文字のタイトルは、初登場のものです。価格はすべて税別表示です。

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GAGA IN
a unit of
PRES
PLANT C
中枢を貫く、
たった一人の革命。
迷宮と呼ぶにふさわしい地下通路を彷徨う。敵国の防衛施設を突破し、
中枢を破壊する。残された時間は少なく、失敗は許されない。
自分しか頼る者のない深き闇の底で必要なのは、
確かな技術と、冷静な判断力、そして多くの奇蹟…。
プロモーションに参加せよ!
任務内容:DM(ダイレクトメール)の入手、キャンペーンへの参加。
目的:極秘タイトル、「FINALIST」の全貌解明。
最初のミッションは、もう始まっている…。
URL http://www.gaga.co.jp/
発売元:GAGA INTERACTIVE © 1996 Ocean Software Limited.

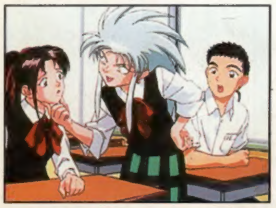
TERACTIVE
GAGA communications inc.
ENTS
NEON
3D MISSION SHOOTING
FINALIST
3Dミッション・シューティング ファイナリスト
「TUNNEL」(仮題)から「FINALIST」へ
タイトル募集キャンペーンにご協力いただきありがとうございました。渾身の力作、秀作群の中から、見事正式タイトルの座を勝ち取ったのは「FINALIST」。命名者は大阪府大東市の竹尾真治さんです。お礼といたしまして、竹尾さんにはマニュアル、スタッフロールに名前をクレジットさせていただきます。
1996年9月発売 定価5,800円(税別)
Game Tuned by GAGA Communications. Designed by Sony Music Communications.

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.24
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年6月28日発行（隔週金曜日発行）第2巻第12号通巻20号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円(本体価格524円)

華の学園生活…わたしたちと遊ばない♥

増殖を続ける天地ワールドの新たな舞台はなんと学校だ！混迷をきわめる恋模様。唯一の安住の地である学園生活を奪われる天地の運命は・・プレイステーション版だけの新キャラも3人登場し、今まで以上のドタバタは必至！さらに恒例の、お風呂シーンはもちろん、プレイステーションならではのおまけも追加。エンディングまでのアニメーションを一挙にみれるアニメ再生機能や「天地無用！」に関するクイズゲーム、プレイステーションだけの新OP／EDなど超充実の1本！



天地無用！
登校無用（とうこうむよう）

オリジナルキャラ3人娘登場！

紗夏姫　綺野狐　衣蕾羅

〈STAFF〉
■アニメーション制作：AIC
■アニメーション制作協力：井上　博明（オニロ）
■制作スーパーバイザー：真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本：長井　仁（オルフェ）
　　　黒田　洋介（オルフェ）
■音楽制作協力：関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ（3曲）
作詞　枯堂　夏子
作曲　藤原　いくろう

《CAST》
■柾木　天地：菊池　正美
■阿重霞：高田　由美
■砂沙美：横山　智佐
■清　音：天野　由梨
■魎皇鬼：小桜エツ子
■脊皇鬼：矢島　晶子
■衣蕾羅：花島佳奈美
■魎　呼：折笠　愛
■美　星：水谷　優子
■鷲　羽：小林　優子
■柾木　勝仁・信幸：青野　武
■那　岐：大塚　瑞恵
■紗夏姫：赤見　幸重
■綺野狐：秋山　久美

9月発売予定
CD2枚組　価格6.800円（税別）

初回特典：イニシャル生産分のみ「描き下しオリジナルイラスト集」マニュアル添付

©AIC. PIONEER LDC, INC./XING 1996
株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6Fユーザーサポート TEL03-5443-1636
XING ENTERTAINMENT

T1024574060542
©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌 24574-6／28